



Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Ilija Barišić

FILMSKI DISKURS U VIDEOIGRAMA – MODALITETI VIZUALNOG IZLAGANJA NOVIH MEDIJA

DOKTORSKI RAD

Mentori:

dr. sc. Katarina Peović Vuković

dr. sc. Nikica Gilić

Zagreb, 2017.



University of Zagreb

Faculty of Humanities and Social Sciences

Ilija Barišić

FILM DISCOURSE IN VIDEOGAMES – NEW MEDIA MODALITIES OF VISUAL PRESENTATION

DOCTORAL THESIS

Supervisors:
Katarina Peović Vuković, Ph.D.
Nikica Gilić, Ph.D.

Zagreb, 2017.

Informacije o mentorima

Katarina Peović Vuković docentica je na Odsjeku za kulturalne studije Filozofskog fakulteta u Rijeci. Magistrirala je i doktorirala na Odsjeku za komparativnu književnost Filozofskog fakulteta u Zagrebu. Priredila je zbornik tekstova američkog teoretičara Hakima Beya *Privremene autonomne zone i drugi tekstovi* (Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2003). Godine 2012. objavljuje studiju *Mediji i kultura. Ideologija medija nakon decentralizacije* (Jesenski i Turk, Zagreb). Godine 2016. objavljuje studiju *Marx u digitalnom dobu. Dijalektički materijalizam na vratima tehnologije* (Durieux, Zagreb). Radove publicira u časopisima *Crisis & Critique*, *Badiou Studies*, *Stasis*, *Književna smotra*, *Trípodos* i *Synthesis Philosophica*. Od 1998. do danas suradnica je književno-teorijskog časopisa *Libra Libera*.

Nikica Gilić diplomirao je 1997. studij komparativne književnosti i engleskog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu u Zagrebu, upisavši potom poslijediplomski studij književnosti, a od 1998. radi na Odsjeku za komparativnu književnost. Magistrirao je 2003. temom “Filmološki aspekti naratologije”, a doktorirao 2005. s temom “Filmska genologija i tipologija filmskog izlaganja” (u oba rada mentor mu je bio profesor Ante Peterlić). Predaje kolegije iz teorije i povijesti filma na Odsjeku za komparativnu književnost i na Akademiji dramske umjetnosti. Održao je gostujuća predavanja na Humboldtovom sveučilištu u Berlinu i sveučilištima u Regensburgu i Konstanzu (Njemačka), potom u Grazu (Austrija) te na Sveučilištu T. Masaryka u Brnu (Češka). Glavni je urednik *Hrvatskog filmskog ljetopisa*, član savjeta časopisa *Ubiq* i *Autsajderski fragmenti* te član Vijeća Animafesta i Vijeća Hrvatskog društva filmskih kritičara. Bio je umjetnički savjetnik za dokumentarni film pri HAVC-u i član žirija više filmskih festivala i revija (npr. Pula, Dani hrvatskog filma). Godine 2015. postao je pridruženi istraživač na Doktorskoj školi za Istočnu i Jugoistočnu Europu Sveučilišta u Regensburgu i Sveučilišta Ludwig-Maximilians u Münchenu.

Zahvale

Zahvaljujem profesoru Hrvoju Turkoviću, čija su mi predavanja o filmu i bila inspiracija za odabir teme disertacije i bez čijih tekstova, ali i savjetničke pomoći u procesu nastanka rada, ovaj doktorat nikako nije zamisliv.

Hvala i mentorici Katarini Peović Vuković, koja je bila uz mene gotovo od samog početka mog doktorskog studija, koja me prva uputila u literaturu o videoigrama i vrlo me pomno i predano pratila na putu izrade disertacije.

Hvala i mom drugom mentoru, Nikici Giliću, na temeljitom iščitavanju teksta i opservacijama koje su mi otvorile neke nove poglede na pojedine aspekte teme.

Zahvaljujem i svim članovima obitelji i prijateljima koji su imali razumijevanja za moje povremeno izbjegavanje i skraćivanje brojnih druženja i drugih društvenih obaveza u dugom periodu u kojemu je nastajao ovaj rad. Novi alibi neću tako lako naći.

Sažetak

Cilj je ovoga rada istraživanje sinergijskog komunikacijskog učinka filmskih i ludičkih izražajnih sredstava u videoigrama. Pretpostavka da je on tipično i normativno skladan kristalizira se u nizu taksonomski razvrstanih oglednih primjera koji dokazuju da su videoigre strukturalno uvelike utemeljene na filmskim komunikacijskim obrascima. Oslanjajući se na filmološki teorijski okvir, ponajprije onaj iz Turkovićevih radova, dokazni je postupak pretpostavljao identificiranje načina djelovanja različitih tipova filmskog izlaganja u videoigrama, u kojima je gledatelj/igrač i interventno ovlašten za djelovanje. Ogledni primjeri videoigara razvrstavani su po različitim varijantama filmskog izlaganja, dakle na razinama narativnog, opisnog, ekspozitornog i poetskog filmskog izlaganja, da bi se potom detektiralo u kakvom je odnosu njihov filmski diskurs prema onome ludičkome. Pokazalo se da su načini izlagačkog strukturiranja videoigara kakvi su razrađeni u filmu ujedno i ludički signali koji omogućavaju igranje i reguliraju ludičku priopćajnu strukturu. Uz tu centralnu izlagačku vezu, filmsko izlaganje dodatno-izlagački, odnosno metadiskursno podupire i pojačava dojmove i iskustva koja se igraču odašilju kroz samo igranje. Komplementarni odnos dvaju sustava izražajnih postupaka komunikacijski je standard medija videoigara, dok se otkloni od njega mogu označiti kao stilizacije ili autorske pogreške. Teza o povezanosti ludičkoga i narativnoga na središnje-izlagačkoj i metadiskursnoj razini doprinosi i potpunijem shvaćanju nekih od temeljnih pitanja teorije videoigara, poput odnosa igre i priče.

Ključne riječi

dizajn videoigre, konvergencija, interaktivnost, imerzija, diskursna analiza, filmska retorika, ludologija, narativnost, ekspozicija, poetsko izlaganje

Summary

This study examines the ways in which videogames communicate with players through film depiction strategies and how the filmic ways of communication function in cybertextual media context, especially on the syntagmatic, discursive level. Analysis shows how formative and aesthetic principles of film function when transferred to the new, interactive medium, and how they correspond with specific experiences that emerge from playing the game itself. The thesis that filmic and ludic modes of expression in videogames are typically and normatively coherent in delivering certain experiences to the players elucidates in an array of taxonomically arranged examples. They prove that videogames heavily rely on communicational models that were developed in film. Therefore, the aim of this dissertation is to explore the synergetic communicational impact of filmic and ludic modes of expression in videogames.

Despite media's differences, film and videogames have a lot in common, and film theory can offer some basic terms and concepts for the understanding of the visual means of organizing videogame content. The majority of videogames, though not all, can be broken down into filmic sequential communicative categories, in all types of film discourse: narrative, descriptive, expository and poetic. The division into four types of film discourse in this dissertation is adapted from Turković. Having taken over his epistemological-communicational film theory, the cognitive theory of film – with its focus on cognitive processes and the ways in which moving images shape experiences – became the methodological pivot of this dissertation as well. Relying on that theoretical framework, primarily from Turković's writings, the process of proving the thesis includes identifying the ways in which various types of cinematic expression work in an interactive context. Examples from several case studies prove that film discourse typically supports and amplifies impressions and experiences transmitted to the player through the playing of the game itself.

Analysis of structural convergence between videogames and film that is in the core of this dissertation does not exclude observing the differences between the two media. Interactivity is commonly considered as a staple feature of videogames, but that term needs to be delimited as *interventional activity*, because the concept of interactivity can be applied to traditional forms of text as well, though mostly metaphorically. When playing a videogame, users are not active just cognitively, but also interventionally. They are intervening in its

diegetic space. Enabling interventional activity in videogames resulted in a number of diegetic peculiarities atypical for film. Point of view in videogame is mostly fixed and parameters of framing are less diverse and fluid in general. Montage is considerably less present in videogames, even though it is not completely removed from their formal grammar as certain scholars inclined. On the other hand, scenes in videogames include considerably more non-diegetic informations that direct the player's interventional activity, mostly in the form of textual and graphical indicators.

Performative nature of videogames conditions particular time framing of diegetic events, special configuration of space and a distinct functionality of objects within them. Time is not fixed as it is in cinema; it is adjusted to the needs of the player's performance. Facilitating performance results not only in specific time distortions in relation to the way of representation in film, there are distortions in space as well. These spatial peculiarities are evident in certain perspective variations of videogames, as those in isometric graphics, or the symbolic and unrealistic dimensioning of objects and their spatial placement. Use value and interactive functionality of ludic objects conditions a specific way of their appearing and disappearing from space, as well as the very frame parameters and the auditory accompaniment and numerous other non-diegetic indicators that serve to direct the player's attention.

Another divergent aspect of videogames is in their ways of achieving user immersion. Immersion in videogames is not merely sensory and narrative, as in some traditional media, it is also ludic. Consequently, videogames are able to hold the attention of the player very efficiently using weaker sensory and narrative mechanisms.

A major part of this dissertation refers to the question of how videogames imbed the expressive procedures of film into their specific ludic discourse. Syntagmatic connections between film and videogames can, therefore, be considered as a part of wider convergent mechanisms, which include bringing together multiple media not only on the structural level, but also on the technological, production, content and social levels also.

The analysis of the technological convergence of videogames and film shows that the connections between the two media are not a consequence of merely a common digital technology, they are a consequence of the general principles of animating movement as well.

The complexity of the convergent content exchange between videogames and cinema is typologically categorised into several interconnected levels. The most prominent of those are adaptation, imitation, citation and machinima. In videogames themselves, the convergence of content implies taking over various filmic generic models and applying different types of

animation. Representational and abstract animation are two such categories of the highest degree.

Structural convergence of the media can be observed on paradigmatic and syntagmatic levels. The paradigmatic units in film that are utilised in videogames refer to parameters of framing in the broad sense, which include the point of view, but also certain other visual peculiarities of the film image, like the type of lighting, and the imitation of its specific optical characteristics. The focus in the dissertation is nonetheless on the syntagmatic, sequential procedures in structuring the audio-visual fabric of videogames.

With regards to their communicational purpose and their directedness towards provoking certain emotions and types of experiences in the player, videogames take over four types of film discourse. In prior research, attention has been given exclusively to narrative discourse, and there were no attempts to tackle other types of discourse, namely descriptive, expository and poetic, even though occasionally attention was drawn to the possibilities of expository and poetic effects of videogames.

Descriptive discourse demands an observational, investigative game mechanics that does not demand the player to act interventionally and react to the events on the screen. These are routine and marked by repetitiveness and a procedural nature that avoids developing a special cause-and-effect sequence of events.

Expository discourse is focused on demonstrating and defining concepts. Its primary purpose in videogames is to teach the user how to play the game, which is why expository segments are inevitable in games that feature a more complex game mechanics. The common feature of all expository segments is the fact that they typically lack score keeping, major threats or any important action. They are focused on practice and as such they generally fall out of the scope of the cause-and-effect action development. They either do not deploy the story or the story within them is secondary, but they do build the player's skills and/or knowledge, and perhaps set certain gaming parameters.

Poetic discourse in videogames calls for particular observational and agency conditions. In order for the player to enter into contemplative mood in which he can freely follow visual sensations on the screen, actions in the diegetic space need not require a constant and precise engagement of the player. It is desirable for the gameplay to be dominantly *paidiic*, which means that the player needs to have a certain degree of freedom while playing, unbound by a goal or end result. If there happens to be some kind of a goal as a motivational and cohesive factor of the game, it should not burden the player with the need for its accomplishment. Any kind of goal in poetic videogames needs to be secondary in

relation to the playful exploration of the evocative visual and auditory components on the screen. In accordance with Turković's categorisation of various emotional states that are sought to be stimulated in the player evocatively and poetically, poetic videogames can be subdivided into various sub-generic categories. Even though such genealogy is never "pure" and even though there exists an array of in-between cases, we can generally speak of the poetic games of meditation, meditative leisure, trans and self-reflection.

Considering that a storyline can be structured with widely different game mechanics, narrative expression cannot be simply limited onto a recognisable and relatively universal gaming frame. Regardless of the gameplay, the most efficient experience and impression transfers are achieved when meanings that arise from playing a game are connected with a content of its story. Important elements of the narrative structure can be shown through non-interactive segments, especially filmic cut-scenes within a game, but also through a player's own interventional involvement in specific scenes. The thesis on the intrinsic narrativity of diegetic events of ludic games that was already highlighted by structuralists who connected the structure of a competitive agon with a typical narrative situation, is corroborated by an overview of the system of film discursive and meta-discursive methods in videogames. They not only support the narrative expression itself, but also direct a player's interventional action, i.e. the game itself.

Elements of the main expressional, discursive system of film (parameters of the frame, diegetic events and sounds, ambience, mise-en-scene and other viewing conditions) also direct the interventional activity of a player in videogames. The core of playing is watching diegetic events according to which a player adjusts his interventional activity, leaving a narrative mark within the diegetic events, which are mainly predetermined, at least on the rudimentary level of success or failure.

Additional filmic expressional system, the meta-discursive one, is observed, in accordance with Turković's categorisation, on the levels of metadiscursive signs and stylization signals. Metadiscursive signs are film punctuation, voice-over (in videogames often in form of an avatar's internal monologues), background music and non-diegetic captions, subtitles being the only ones exclusively filmic, while game-directing paratext presents a typical videogame characteristic. All of them are integral part of interactive segments of videogames and similarly to the main film discourse system, the metadiscursive signs play a part in the ludic discourse as well. Film stylization signals are categorised according to areas in which they are used. Thus, we differentiate stylizations of scene signals, observational, discursive and diegetic sound signals. Quite like in film, stylizations accentuate

certain narrative points, while in videogames they also often make playing harder. But even with their partial obstructing of smooth gameplay, they have a distinct rhetorical potential and leave a strong impression on the player, not only audio-visual, but also ludic.

On the other hand, dominantly paidiic games are not intrinsically narrative because they do not have a predominant goal that would be a base of a narrative structure. They have a considerably larger degree of player freedom, as well as lower designation of possible diegetic outcomes. Therefore, videogames that are dominantly paidiic rely on non-narrative film discourses in their audio-visual structural organisation: descriptive, expository and poetic.

Analysis also shows that the interplay of different expressive elements of videogames often has a hierarchical structure. This means that in certain videogames one aspect, ludic or filmic, is secondary, that is functionally subordinated to the other. Therefore, the primal function of film discourse in certain videogames is to regulate and guide playing of the game and make it more appealing, while in others ludic discourse and gameplay primarily support cinematic exposition, which is the main attraction of those kind of games.

Ludic rhetoric has primacy in videogames with less developed narrative, descriptive expository or poetic structures. There, the film discourse is in the service of a better and more interesting game. Cut-scenes in those games primarily serve to show the goal of a game, to give a narrative context for playing, or to give instructions for how and why to play. Users are mostly immersed in those videogames ludically, that is by playing the game itself. Players find pleasure in those games mostly in playing successfully, and far less in narrative advancement, a description of the diegetic world, expository learning or audio-visual evocation of certain emotional states. The game system rewardingly quantifies outcomes of user successful input of interventional actions, and that is the main allure of those games, not their narrative or flashy cinematics.

Opposed to those are videogames in which playing is subservient to filmic exposition. In those games, gameplay options are considerably limited and there is no possibility of advancing the playing skills. Their gameplay primarily serves to advance a narrative, to describe a diegetic world, to teach expository or to explore poetic visual sensations. Games such as these have a dominant QTE-mechanics, simple menu choices or explorative movement through diegetic space. If a player's interventional activity primarily influences the phases of filmicly structured audio-visual components, then gameplay primarily serves for meta-discursive regulation of its presentation. Such limited gameplay still has a purpose.

Apart from partly pulling player into the diegetic action, in however limited and illusory way, it is especially useful for presenting non-linear stories with multiple outcomes.

Between those two extremes, there is a whole spectrum of games in which it is not possible to precisely identify which discursive strategy is prioritised. In those videogames, filmic and ludic rhetoric are generally equally important, while one or the other may dominate certain segments. When overall it is not easy to discern which mode of presentation is more important, or which expressive system is dominant, they typically strive towards a harmonic coordination while providing certain impressions and experiences.

Diversity of examples in this study goes to show that such analytical model can be used to describe communicative effects of any non-textual videogame. Namely, examples included videogames of various types and genres, various technological platforms and eras: right from the beginnings in the analogue era down to latest titles, from AAA-blockbusters to independent productions. Regardless of historical and typological diversity, all titles mentioned support the fact that videogames, to a large degree, have a filmic structure. In certain types and genres of videogames this filmic structure is more expressed and in others less.

Nonetheless, certain videogames exhibit a certain contradiction between meanings and impressions generated through gameplay and those that are generated through their audio-visual presentation, especially through their narrative discourse. So far, videogame critics, and to a lesser degree theorist too, referred to this problem primarily as “ludonarrative dissonance”, as coined by game developer Clint Hocking. However, that concept should be avoided for several reasons. Namely, similar terms are not used in criticism of other hybrid media in which a complete cohesion of all expressive modalities has not been achieved or in which an individual expressive element is poorly done and does not contribute to the whole. Apart from that, deconstructing some well-known alleged cases of ludonarrative dissonance shows that in most of them there is no dissonance between a story and a game, but rather contradictions within a narrative itself, since narrative develops through gameplay also. In some other cases, critics misread the meaning of the story and suggested how it should merge with a preferred gameplay. Thereat, certain aspects of games, which are not an essential part of the entire field of videogames, such as freedom of action or non-linearity, are often idealised and prescribed. But many meanings that are mediated through gameplay actually assume a lack of freedom and distinct linearity. Forcing the player to perform specific interventional actions is a powerful tool that designers can use when trying to convey certain experiences, emotions and sensations.

All of the above makes the concept of ludonarrative dissonance a reflection of the obsolete idea of an essential opposition between story and game, which peaked in the debate between ludologists and narratologists at the end of 20th and beginning of 21st century. Even though this debate has long since quieted down, its certain aspects still permeate discussions about videogames.

Regardless of the fact that the lack of harmony between the ludic and film discourse is not such a widespread phenomenon as some claimed, examples where it can truly be detected require certain refinement of the main thesis. Therefore, concurring ludic and filmic expressive qualities is a design principle, a normative tendency to which all videogames incline, but not something that is successfully achieved in each and every videogame. Fundamentally, videogames strive for clear and purposeful conveying of messages, for transferring ideas, impressions and experiences to a player, and that requires harmonising their diverse expressive modalities. Certain videogames do not achieve this completely, but rather than dissonant, those cases should be referred to as flawed in delivering their messages.

This dissertation does not propagate a prescriptive stance, which calls for an obligatory harmonisation of ludic and filmic rhetoric in order for a videogame to be well done. It is clear that, similarly as in other media, videogames can transmit a strong message with contrapuntal connection of their diverse expressive modalities and contents. However, a divergent connection of various modes of expression should still have a clear authorial intention, and not be a result of an author's lack of competence or a hurried publication of a product just so it appears on the market at a commercially advantageous moment. The harmony between film and ludic discourse is considered as a communicational standard. In order for a deflection from it to be an expressively potent stylisation, it needs to be systematic, deliberate and designed rather than accidental, confused and uncontrolled. Certain videogames, for example those that Galloway described as *countergames*, already experimented with dissonant assembling of various expressive modalities of videogame.

This dissertation, therefore, also looks into one of the fundamental questions of theory of videogames – the relationship between game and story. The idea of the meta-communicational supplementing and combining the ludic and the narrative contributes to a fuller understanding of the nature of this relationship. In addition, the model suggested in the dissertation moves away from the naratocentricity that marked and to a certain degree burdened the theoretical discourse on the connections between film and videogames, and on the role of story in structuring videogames in general. The very non-existence of a narrative structure in numerous videogames became a major problem in their theoretical descriptions,

so many scholars tended to go to ludological extremes when describing the operational mechanisms of videogames.

This dissertation, contrary to certain ludocentric theoretical interpretations, shows that the connection between visual representation and gameplay is far from arbitrary. If in certain cases film depiction strategies are subsidiary and merely serve for metadiscursive regulation of ludic meanings, the effects of the audio-visual structuring of videogames on player's experiences and emotions can in no way be depreciated.

Keywords

videogame design, convergence, interactivity, immersion, discourse analysis, film rhetoric, ludology, narrative, exposition, poetic discourse

Sadržaj

Informacije o mentorima	iii
Zahvale	iv
Sažetak	v
Summary	vi
1. UVOD	1
1.1. Film i videoigre	1
1.2. Nevolje s medijem.....	8
1.2.1. Interventna aktivnost kao temeljno rodno obilježje	13
1.2.2. Retorika igre	16
1.3. Metodološki okvir	19
1.3.1. Kognitivistički pristup.....	22
1.4. Ciljevi, teza i struktura rada	25
2. SPECIFIČNOSTI VIDEOIGARA	28
2.1. Aktivnost	29
2.1.1. Problematičnost pojma <i>interaktivnosti</i>	29
2.1.2. Način djelovanja u igri – interventnost i dijegetičnost.....	36
2.2. Nedijegetski elementi	40
2.2.1. Djelatni i informativni paratekst	41
2.2.2. Metadiskursni i didaskalični signali	43
2.3. Performativnost	46
2.3.1. Objekti	49
2.3.2. Vrijeme.....	52
2.3.3. Prostor	58
2.4. Imerzivnost.....	65
2.4.1. Senzorna ili opažajna imerzija	67
2.4.2. Ludička ili interventna imerzija	72
2.4.3. Narativna imerzija	79
2.5. Varijabilnost	82

3. KONVERGENCIJA FILMA I VIDEOIGARA.....	86
3.1. Tehnološka konvergencija.....	88
3.2. Sadržajna konvergencija.....	104
3.2.1. Specifični modaliteti kruženja sadržaja.....	105
3.2.2. Kategorije skupnih obilježja.....	130
3.3. Proizvodna konvergencija	141
3.4. Strukturalna konvergencija.....	145
4. KOMBINIRANJE FILMSKOG I LUDIČKOG IZLAGANJA	150
4.1. Narativno izlaganje.....	155
4.1.1. Neinteraktivne sekvence	157
4.1.2. Interaktivne sekvence	162
4.1.3. Ogledni primjer filmskog i ludičkog usuglašavanja – <i>Braća: Priča o dvama sinovima</i>	183
4.1.4. Slučajevi disonance	187
4.2. Opisno izlaganje	197
4.2.1. Neinteraktivne sekvence	198
4.2.2. Interaktivne sekvence	200
4.3. Ekspozitorno izlaganje	206
4.3.1. Videoigre s dominantnim ekspozitornim izlaganjem.....	211
4.4. Poetsko izlaganje.....	214
4.4.1. Igre s dominantnim poetskim izlaganjem	215
4.4.2. Asocijativno-poetska montaža	224
5. ZAKLJUČAK	230
6. BIBLIOGRAFIJA	240
Filmografija	257
Ludografija	261
Životopis.....	268

1. UVOD

1.1. Film i videoigre

Nije trebalo proći puno vremena od pojave videoigara a da bi ih se na gotovo svim razinama uspoređivalo s filmom. Sličnostima na formalnom i strukturnom planu, uz tematsko-žanrovske i franšizne poveznice, nadovezat će se i povijesne analogije, gotovo istovjetno početno kulturalno pozicioniranje dvaju medija. I film i videoigre u svojoj su ranoj komercijalnoj fazi tehnološke sajamske atrakcije, prvenstveno namijenjene zabavi. To nisko kulturno ishodište pratit će i osporavanja, dugotrajna borba za akademsku, teorijsku i institucionalnu afirmaciju. Uz veliku popularnost kod publike ići će i zazor elitista te moralista tradicionalno zabrinutih za djelovanje na mladež koja se nekritički oduševljava novim medijem nabijenim opasnim utjecajima, nasiljem i seksualnošću.

Trivijalizirajući diskurs oko videoigara i veze dvaju medija iskoristit će za omalovažavanje, optužujući novi medij za robovanje konvencijama starog, filmskog medija, a to opet podsjeća na početke filma koji se morao suočiti s optužbama za prekomjerni utjecaj “svojeg” starog medija – kazališnog¹.

Film, odnosno filmske institucije, naposljetku, uzimaju videoigre pod svoje okrilje. Videoigre se poučavaju na filmskim studijima i u filmskim školama, filmski djelatnici, i ne samo glumci, sudjeluju u interaktivnim projektima, filmske internetske baze podataka (poput iMDB-a) sadrže i informacije o videoigrama, filmolozi ih uključuju u svoje teorijske sustave, pa se o interaktivnim virtualnim svjetovima često raspravljalo kao o logičnom nastavku filma (v. Manovich, 2001: 89) odnosno o njegovoj “remedijaciji” (Bolter i Grusin, 2000). Pojmovi, termini pa i obični kolokvijalni izrazi iz filmskoga područja bez rezervi primjenjuju se na videoigre. Hollywood i Sundance postaju metafore proizvodnih pogona videoigara; industrijskog, blokbusterskog s jedne strane, te onog nezavisnog, *indie* s druge.

¹ Henry Jenkins govoreći o videoigrama kao “umjetničkom rodu za digitalnu eru” (2005b), spominje ranu povijest filma te povlači brojne paralele između nijemog filma i videoigara. Pozivajući se na kritičara Gilberta Seldes-a koji je 1925. pisao o nijemom filmu, Jenkins i videoigre vidi kao “živahnu umjetnost”, umjetnost ekspresivnog pokreta i atmosferskog dizajna (v. Jenkins 2005b).

S budžetima i do 500 milijuna dolara, koliko se procjenjuje da je uloženo u razvoj i promidžbu *Sudbine (Destiny)*, Bungie, 2014), najskuplje videoigre koštaju koliko i najskuplji filmovi, pa čak i više, a uz enorman i brz profit često idu i veliki gubitci tipični za nepredvidivo tržište zabavne industrije. Videoigra *Zvezdani ratovi: Stara Republika (Star Wars: The Old Republic)*, BioWare, 2011) imala je veći budžet od svakog pojedinog filma iz druge trilogije *Zvezdanih ratova*², ali je ishodišno podbacila u stilu najvećih holivudskih tržišnih promašaja. Premda nemaju ništa protiv zarade, nezavisni producenti i programeri videoigara, s druge strane, ne ovise toliko o komercijalnom uspjehu, već svoj prestiž nastoje steći na festivalima i osvajanjem nagrada, ciljajući na uži krug poklonika i eventualni kulturni status. Akademija interaktivnih umjetnosti i znanosti dodjeljuje svoje “Oskare” – *Interactive Achievement Awards*, dok se festivali poput Indiecadea diče nezavisnošću i umjetničkom orijentiranosti, pa se proglašavaju *sundanceima* videoigara.

Filmsko polje prelijeva se i preslikava u ono videoigara, videoigre kao novi globalno važan kulturni faktor pomalo ulaze u film. Proces konvergencije dvaju medija nastavlja se i produbljuje na svim razinama, kulturalnoj, marketinškoj, sadržajnoj, tehnološkoj, strukturalnoj, tako da uza sve veću digitalizaciju filma i sve veću fotorealističnost videoigara, veze postaju očiglednije i uočavaju ih i oni slabije informirani, čak i oni nezainteresirani, koji tek usput, u informativnim ili reklamnim medijskim sadržajima, uhvate nešto i od tog novog, pomalo prezrenog medija. Jedan sporadičan pogled na moderne videoigre dovoljan je za uočavanje sličnosti s filmom. Ali sličnosti nisu samo površne i ne iscrpljuju se nakon letimičnog pogleda, dojam i iskustvo nakon igranja videoigara često uvelike nalikuju onome nakon gledanja filma. Formalni postupci priopćajnosti, navođenje gledateljeve pozornosti, osobito u nekim primjerima i žanrovima, toliko su slični da za doživljaj igara nije ih potrebno ni igrati, za što je indikativna i sve veća popularnost pasivnog konzumiranja videoigara, odnosno gledanja igara na *stream*-kanalima i YouTubeu. S druge strane, u sve većem broju filmova moguće je uočiti oslanjanje na kompjutorsku animaciju, ali i sekvencijalnost i strukturiranost nalik onoj videoigara, poput ponavljanja situacija i prizora s različitim ishodima.

Unatoč svemu tome, o odnosu videoigara i filma nije se puno pisalo. Dio razloga za takvo stanje nije teško naći u novosti samog područja istraživanja, ali i u učestaloj stigmatizaciji igara trivijalnošću koja je donekle odbijala ozbiljne istraživače, tako da se sve

² Podatci o budžetima videoigara preuzeti s *web*-stranice *gamespot.org*, a o budžetu filmova s *web*-stranice *boxofficemojo.com*. Prema njima izrada videoigre *Zvezdani ratovi: Stara Republika (Star Wars: The Old Republic)*, BioWare, 2011) koštala je 200 milijuna dolara, dok je u svaki od pojedinih filmova iz druge trilogije *Zvezdanih ratova* (1999. – 2005.) uloženo od 113 do 115 milijuna dolara.

do početka 21. stoljeća, kada je iza videoigara već tridesetak godina povijesti³, o njima uvelike možemo govoriti kao o “zaboravljenom mediju” (Jones 2001). Premda, kako to ističe Nitsche (2007), akademsko proučavanje videoigara možemo pratiti već od 1985. godine i doktorske disertacije Buckles (1985) o literarnosti interaktivne fikcije na primjeru igre *Avantura* (*Adventure*, Crowther i Woods, 1976), akademski kontinuitet proučavanja te određenu disciplinarnu neovisnost, koju izrijekom proglašava najutjecajniji ludolog Espen Aarseth (2001)⁴, možemo pratiti tek od 2001. godine, kad je održana prva konferencija o videoigramama i kad je pokrenut prvi sveučilišni studijski program o igrama u Bergenu, a u isto vrijeme izlaze i neki važni časopisi i zbornici radova posvećeni igrama.

Na kašnjenje akademske refleksije o videoigramama, osobito one samostalne i izdvojene iz drugih područja, zasigurno je utjecala i višeznačnost pojma igre, pa onda i fluidnost i raznovrsnost samog medija koja omogućuje heterogene pristupe, a ostavlja malo mjesta za jedinstvenu i sveobuhvatnu teoriju. Samoproглаšeni studiji igara (engl. *game studies*) u svojim su početnim godinama borilište različitih teorijskih paradigmi, nekih “starijih” i institucionalno afirmiranih, ponajprije kulturoloških i onih proizašlih iz poststrukturalističke književne teorije, nekih novih koje se proglašavaju autohtonima i koje se bore protiv “kolonizirajuće” tendencije drugih teorijskih paradigmi (Aarseth, 1997). Možda s tom složenošću i teorijskom otvorenošću nije puno bolje ni u nekim drugim područjima, pa i u filmu, kako to kaže Gilić, imamo “pluralnost teorijskih polazišta i njihovih često neuskладivih dosega i postavki” (Gilić, 2007: 11). Film je također multimedijски oblik koji se morao oslanjati na raznorodna teorijska ishodišta, na različite platforme koje su konstitutivno bitne za filmski medij i kojima su prikladni različiti pristupi. Ipak, dojam je da su igre, zbog kompleksnosti i bogatog metaforičnog potencijala same riječi “igra”, posebno komplicirane.

³ Pravim početkom videoigara, od kada možemo pratiti njihov kontinuirani razvoj, smatram početak sedamdesetih godina 20. stoljeća, premda se često kao prve videoigre u povijesti navode eksperimentalni programi nastali na prvim laboratorijskim računalnim platforma. Iz te rane faze i zapravo pretpovijesti videoigara, kada su to bili više programi koji su pokazivali mogućnosti tada golemih i skupih središnjih računala (engl. *mainframe computers*), više se naslova oslovljavalo kao “prva videoigra u povijesti”, a najčešće *Tennis za dvoje* (*Tennis for Two*, William Higinbotham, 1958), kojemu je ekran prilagođeni osciloskop, te nešto kompleksniji *Svemirski rat* (*Spacewar*, Steve Russell, 1962) nastao na MIT-u, a koji se igrao i na drugim sveučilišnim računalima. Videoigre kao činjenicu popularne kulture možemo pratiti od 1972. godine kada, nakon nekoliko neuspješnih pokušaja komercijalnog plasiranja videoigara, Nolan Bushnell sa svojom novoosnovanom tvrtkom Atari postiže veliki uspjeh arkadnim kabinetom na novčiće koji pokreće igru *Pong* (Atari, 1972), a iste godine i tvrtka Magnavox plasira prvu kućnu konzolu Odyssey. Više o povijesti videoigara v. Herz, 1997, Kent, 2002, King, 2002, Chaplin i Ruby, 2005, Donovan, 2010.

⁴ Relevantnost Aarsethovog proklamiranja važnosti 2001. godine za razvoj studijskog polja videoigara ističu mnogi teoretičari, npr. King i Krzwynska (2002: 2) i Peović Vuković (2005b, 2010)

Promišljanje pojma igre ima dugu tradiciju u zapadnoj kulturi i može se pratiti od Platona, preko Kanta, Nietzschea i drugih filozofa sve do poststrukturalista⁵. No pritom se riječ igra često koristi u nekom od svojih izvedenih značenja kojima obiluje, dok se manje ili tek usputno analizira ili pokušava odrediti bît same igre. Na svojoj višeznačnosti i neodredivosti s jedne strane, a formalnoj strukturiranosti s druge, "igra" izgrađuje svoj figurativni potencijal koji potom razni mislioci koriste da opišu ili ilustriraju druge stvari. Igra je usporedna točka, metaforički korelativ kojim se objašnjavaju filozofski, društveni, kulturalni, ekonomski, umjetnički, recepcijski, lingvistički ili neki drugi mehanizmi. Na primjer, poznata će i utjecajna biti Wittgensteinova koncepcija "jezičnih igara". U svojim *Filozofijskim istraživanjima* Wittgenstein (1998) upravo raznovrsnost i neodredivost pojma igre koristi kao konceptualnu osnovicu za promišljanje filozofije jezika, utvrđujući mogućnost određivanja različitih značenja pojedinih riječi kao tek "obiteljskih sličnosti"⁶.

Izvan društveno-humanističkih znanosti, najpoznatije je korištenje pojma igre u druge svrhe, a ne i u objašnjavanju samih igara⁷, tzv. teorija igara. Radi se o matematičkoj i ekonomskoj teoriji, a kao metoda strateškog odlučivanja svoju je primjenu našla u najrazličitijim ljudskim djelatnostima, od psihologije i biologije do politike, tako da bilo kakvo pojmovno pretraživanje literature o teoriji i igrama izbacuje ponajprije rezultate vezane za to područje i tu teoriju, koja pod tim imenom datira bar od 1944. godine, kada John von

⁵ O upotrebama pojma igre u književnoj i kulturnoj teoriji od Platona do Isera i Lyotarda, vidi Biti, 2000: 202-205.

⁶ Zapravo Wittgenstein u dva navrata koristi riječ "igra" kao metaforu ili kao primjer. Prvo, za riječ "igra" ključna je njezina neodredivost, to što pokriva cijeli niz raznolikih aktivnosti kojima je teško naći jedno zajedničko obilježje. Pokušaj bilo koje definicije igre u sebi neće uključiti neke druge slučajeve koji su također igre. Kako onda povezati različite igre poput kartanja i dječje besciljne vrtnje u krug? I jedno i drugo nazivamo igrama, no to su potpuno različite aktivnosti. No u različitim vrstama ima dovoljno preklapanja da možemo među njima govoriti o "obiteljskim sličnostima". Kao što nemaju svi članovi obitelji ista fizička obilježja, isti nos ili bradu, tako i različite igre sadržavaju brojne razlike, ali se mogu grupirati na temelju nekih drugih sličnosti koje se pojavljuju unutar te obitelji. Ta semantička neodredivost evidentna u riječi "igra", čije se različite upotrebe mogu povezati tek po načelu obiteljskih sličnosti, za Wittgensteina je osobina jezika uopće i to načelo vrijedi za gotovo sve riječi, a osobito one ključne kojima se bavi filozofija. Drugo, Wittgenstein metaforički koristi pojam "igre" unutar sintagme "jezična igra", a ovaj put ključno je to što je igra strukturirani sustav pravila, no podložnih interpretaciji i nikad u potpunosti propisanih, a uz to je i aktivnost, te je po tim osobinama analogna naravi jezika. Jezik je kao sustav "igra" koja se uči u društveno-komunikacijskom, uporabnom kontekstu i unutar koje riječi zadobivaju svoje značenje. Dakle, ukratko, "igra" kao riječ koja je neodrediva (kao i sve ostale riječi) i "igra" kao društveno regulirani sustav pravila (kao jezik općenito), to su dvije konotativne odrednice pojma "igre" koje Wittgenstein koristi metaforički da ukaže na logiku i gramatiku riječi i jezika.

⁷ Juul u svom uvodnom pregledu ranijih teorija igara, kao svojevrstne pretpovijesti studija videoigara, radi korisnu distinkciju između teoretiziranja o igrama u druge svrhe i analize igara "radi njih samih" (engl. *for their own sake*), v. Juul 2005: 7-11

Neumann i Oskar Morgenstern objavljuju svoje kapitalno djelo *Theory of Games and Economic Behavior* (2007)⁸.

Prvi koji samim igrama posvećuju cjelovite studije i koji ih nastoje katalogizirati detaljnije od platonovske distinkcije slobodne igre (*paidia*) i igre kao formalnih pravila (*ludus*), bit će antropolozi i etnolozi krajem 19. stoljeća, a kao primjer tih nastojanja često se navodi djelo Stewarta Culina iz 1907. godine *Games of the North American Indians* (1992). U okviru kulturalne antropologije nastale su i dvije najpoznatije ludološke studije, na koje će se referirati i većina informiranijih analitičara videoigara: *Homo ludens* Huizinge (1992, ¹1938) i *Igre i ljudi* R. Cailloisa (1968, ¹1958). Uz isticanje važnosti igre u kulturi, te studije pružaju i kategorizacijsku analizu svojstava igara koja će postati nezaobilazna u svim kasnijim promišljanjima igara. Callois je *ludus* (element pravila igara) nadopunio diferencijalnim kategorijama natjecanja (*agon*) i kocke (*alea*), a *paidiu* (improvizatorske igre) podijelio je na glumu (*mimicry*) i vrtoglavicu (*ilinx*), uz isticanje međusobnog kombiniranja ovih raznorodnih elemenata u konkretnim primjerima. Od utjecajnijih autora koji su prije širenja videoigara dali bitne osvrt na teoriju same igre, treba istaknuti psihologa Jeana Piageta koji se prije svega bavi igrama u djetinjstvu (Piaget, 1962), Briana Sutton-Smitha koji se u analizama igara također ponajviše bavio djecom, ali i širim društvenim i kulturalnim implikacijama igara (Sutton-Smith, 1997), te najprominentnijeg predstavnika sportske filozofije Bernarda Suitsa, čija je najpoznatija teza ona o igrama kao “nepotrebnim zaprekama” (Suits, 1978).

Iz ovako skraćenog i uopćenog pregleda promišljanja igara kroz povijest jasno je da teorija videoigara nema jaki oslonac u usustavljenoj disciplini studija igara na koji bi se mogla prirodno nadovezati. “Staro područje studija igara jedva da postoji” (Aarseth, 2001), a medijski studiji, filmske, literarne i kulturološke teorije nastojali su kao svoju podtemu obuhvatiti i videoigre, ali pritom se nisu njima opsežnije bavile do početka 21. stoljeća⁹.

U takvom kontekstu u drugoj polovici 1990-ih javljaju se suvisla nastojanja za akademskim osamostaljivanjem studija videoigara i formiranja novog teorijskog polja, u *bourdieuovskom* konceptualnom značenju te riječi, tj. “kao područja proizvodnje i diskursa s intrinzičnim podjelama i autoritetima” (Cramer, 2012), a jednu od prijelomnih uloga u tom smislu ima Aarsethova knjiga *Cybertext* (1997), koja uz nekoliko ključnih novih operativnih pojmova i termina donosi i argumentiranu kritiku nekih drugih, ponajviše književno-teorijskih

⁸ Von Neumann je već 1928. na njemačkom objavio knjigu *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele*, koju će s Morgensternom nadograditi petnaestak godina kasnije (v. Neumann i Morgenstern, 2007).

⁹ Aarseth (2001) je malo oštar kad kaže da su “...imali 30 godina tijekom kojih nisu napravili ništa!”

pristupa videoigrama. Indikativna će za kaljenje autonomnosti u tom razdoblju biti polemika naratologa i tzv. ludologa, koja je nastojala pročitati i utvrditi primjerenost metodoloških pristupa, preferirajući narativni ili ludički aspekt videoigara. U pomirljivosti i brzom utišavanju naboja, kad se pokazalo da je sukob zapravo bio predimenzioniran, da ga u nekim pitanjima zapravo ni nije bilo, dala se iščitati slaba razvijenost i nezrelost polja.

Mlado, podcijenjeno i akademski ignorirano polje videoigara, u mnogim svojim aspektima ostalo je neistraženo ili obavljena istraživanja nisu usustavljena i cjelovita, a jedno je od tih područja i odnos filma i videoigara, osobito na diskurzivnoj, izlagačkoj razini, a upravo razumijevanje tih aspekata pružit će nam bolji uvid u narav samih videoigara i načina na koji doživljavamo videoigre. U posljednje vrijeme mogao se primijetiti određeni interes za istraživanje utjecaja videoigara na film, pa su o tome u svojim studijama, s izrazitim naglaskom na holivudskom filmu, pisali Brookey (2010), Russell (2012) i Kallay (2013), no analize mahom nisu išle u obrnutom smjeru, odnosno, videoigre nisu temeljito istraživane u filmskom svjetlu. Premda su često bili pioniri u teorijskoj analizi videoigara, filmolozi su svoja razmatranja novog medija uglavnom uklapali unutar šire postavljenih filmskih tipologija, smještajući ih na taj način rubno unutar svog polja istraživanja i ne posvećujući im punu pozornost (npr. Gaut, 2010). Pioniri novoga neovisnog akademskog polja videoigara, često kolokvijalno nazivani “ludolozima”, na sličan su se način rubno, gotovo usputno bavili filmskim aspektom videoigara. U početnim, utemeljiteljskim studijama novog područja, koje su često upravo zbog svojih ustanoviteljskih ambicija bile široko postavljene sa sveobuhvatnim nastojanjem definiranja i opisivanja biti novoga medija, nisu izostale ni analize i osvrti na filmski dio kôda videoigara, ali, slično kao i kod filmologa, ipak marginalno i taksativno, često na razini jednog poglavlja unutar općeg uvoda u područje (Newman, 2004; Poole, 2004; Rutter i Bryce, 2006; Mäyrä, 2008). Ili se istraživanje biti medija koncentriralo na druga područja i druge mehanizme, ludističke i kibertekstualne (Aarseth, 1997), narativne (ali ne i specifično filmsko-narativne; Murray, 1997) te pokušaje pomirbe tih pristupa (Juul, 2005), dok je evidentna filmičnost videoigara u takvoj dispoziciji uzimana kao nešto podrazumijevajuće.

Prvi koji su značajnije progovorili o odnosu filma i videoigara, ali u nešto širem novomedijskom, digitalnom kontekstu, bili su već spomenuti Bolter i Grusin (2000) u svojoj *Remedijaciji* te Manovich (2001) u *Jeziku novih medija*. No autori koji će se profilirati kao ključni za istraživanja odnosa filma i videoigara bit će Geoff King i Tanya Krzywinska. Uvelike se oslanjajući na teoriju (video)igara, a uz filmološku pozadinu, njih dvoje, većinom u tandemu, ali i pojedinačno, objavili su nekoliko knjiga, uredili jedan zbornik i više radova

vezanih za ovu tematiku (King i Krzywinska, 2002a; 2002b; 2006), trudeći se postaviti neki temeljni obzor mogućih istraživanja veza filma i videoigara. Također se u istraživanjima specifičnog žanra horor videoigara mogla uočiti određena tendencija pozivanja na filmološke teorije i koncepte, ali ona je više bila uvjetovana osobitostima žanra koji se uvelike oslanja na filmska organizacijska načela i, naravno, bila je prvenstveno usredotočena na taj žanr, a ne na videoigre u cjelini (v. Perron, 2009, 2012). Od autora sa značajnim doprinosima i cjelovitim studijama problematici možda se može spomenuti i Michaela Nitschea (2005, 2008), a nezaobilazni su i dijelovi Gallowayevih eseja o “algoritamskoj kulturi”, osobito o filmskom porijeklu FPS-žanra videoigara (2006: 39-69), u kojima se analitički razrađuju odnosi, sličnosti i razlike dvaju medija. Uz eventualno pokoji izdvojeni i izolirani članak, to je otprilike sve od onoga što bih nazvao osviještenom, informiranom i relevantnom teorijom o ovoj užoj tematici koja nas zanima.

Dakle, dosad se u znanosti uglavnom tražilo odgovore na općenita pitanja biti videoigara, kako one izgledaju i djeluju, koji je njihov kulturalni učinak i utjecaj, a manje kako se one organiziraju u cjelinu, odnosno, ono što će mene zanimati, kako filmska organizacijska načela funkcioniraju u videoigrama.

Ovaj sažeti i nepotpuni pregled dosadašnjeg znanstvenog pristupa videoigrama samo ugrubo ocrtava perspektive i naznačuje koordinate unutar kojih su se kretala istraživanja te pruža osnovni kontekst za filmsko-diskurzivnu analizu igara. Tijekom daljnje analize detaljnije ću se osvrnuti na ove i druge važne teze i pristupe materiji koje su utjecale i na moje istraživanje. Polazim od pretpostavke da se videoigre, ne u svim svojim oblicima, ali ne ni isključivo u onim svojim čisto filmskim, neinteraktivnim segmentima, mogu sekvencijalno razložiti na filmske priopćajne kategorije, i to u svim modalitetima vizualnog izlaganja, poetskom, opisnom, ekspoziornom i narativnom. Ako je narativnost videoigara kao tema u teoriji i bila prisutna, ali i osporavana, uglavnom nije bila razmatrana u svojim karakterističnim filmskim oblicima, u smislu “povezanog i zaokruženog niza prizornih zbivanja” (Turković, 1986b).

Iz tako postavljenih ciljeva, slijedi i moguća metodološka zamka, naime, koliko se jedan medij, iako multimedijalan poput filma, može koristiti kao točka reference za proučavanje drugog (usp. King i Krzywinska, 2002a: 3), makar opet multimedijalnog poput videoigara? U kojoj mjeri videoigre esencijalno korespondiraju s područjem filmskoga, a u kojoj tek rubno ili nikako? Ako su elementi interaktivnosti i igre medijski specifikum i jezgrena komponenta videoigara, koliko je filmičnost rubna, a koliko bitna i može li se u pojedinim primjerima postaviti hijerarhija medijskih obilježja? Iskustva dosadašnje teorije i

literature o videoigrama i ispitivačka logika ovoga rada, dakle, kao jedno od temeljnih analitičkih i metodoloških problema nameću pitanje medijskih odrednica videoigara i razgraničivanja prema drugim oblicima.

1.2. Nevolje s medijem

Često se u teoriji pojam medija otpisuje kao nejasan, neodrediv i neuhvatljiv, odriče mu se bilo kakva mogućnost preciznosti i operativne upotrebljivosti. Smatra se da višeznačnost tog pojma i višestrukost medijskih odrednica, multimedijalnost i transformativne razlike unutar pojedinih vrsta i oblika, predstavljaju nepremostiv problem zbog kojega trebamo odbaciti termin medija i preći na druge riječi poput vrste, roda, tehnologije ili slično. Carroll kaže da treba “zaboraviti na medij” (Carroll, 2008) jer on ili previše apstrahira ili simplificira složenost filma. Turković pojam ograničava na izvanteorijski i kolokvijalan govor te “tamo gdje preciznost još nije poželjna” (Turković, 2008a: 20), odričući mu bilo kakvu strogo znanstvenu, empirijsku vrijednost, predlažući da se umjesto o mediju filma govori o tehnologiji, filmskim postupcima ili stilu (Turković, 2008a: 18). Manovich, postavljajući pitanje “što je medij nakon softverizacije?” (2013: 204), u vremenu kad softver zamjenjuje druge medijske tehnologije koje su se pojavile u 19. i 20. st. (Manovich, 2013: 4), raspravlja o meta ili mono-medijalnosti, te umjesto medija predlaže pojam vrste, jer vrste dijele razna obilježja i evoluiraju, a to je jedinstveno za softversku kulturu (v. Manovich, 2013). Aarseth za samo polje videoigara upozorava kako “velike medijske razlike unutar područja kompjutorskih igara čine tradicionalno proučavanje medija gotovo beskorisnim” (Aarseth 2001).

Ako se riječ “medij” nesavjesno koristi bez preciziranja, u svom “rasplinutom, pluralnom značenju” (Turković, 2008a: 20), onda svakako imamo problema s tim pojmom. No ako u svakom trenutku točno znamo na što mislimo i ako svaki put to preciziramo, smatram da nam sam pojam medija ne bi trebao stvoriti veće probleme, dok predložene alternative (vrsta, tehnologija itd.) također imaju svoj višak konotacija, a nemaju dodatnu vrijednost značenja ugrađenu u riječ *medij*, određenu povijesnu i tradicijsku težinu koju je dosad ta riječ stekla. Dokle god se ne pogubimo i ne počnemo brkati različite konotacije

pojma medija, smatram da ne možemo previše zabluditi, ne više nego što je to inače svojstveno teoriji.

Dakle, vjerujem da se može dati neki minimalni medijski opis videoigara, da je to, štoviše, potrebno u tako raznovrsnom području s često nejasnim medijskim granicama i s multimedijalnim istovremenim djelovanjem različitih komunikacijskih sustava.

Ako u ovom radu kao dva ključna konteksta koji određuju videoigre uzimam onaj filmski i onaj igrivi¹⁰, što sugerira i sam slovni sastav složenice, dva bitna cilja medijskog propitivanja videoigara bit će utvrđivanje po čemu se one uklapaju, a po čemu odudaraju od tih dvaju područja. Po čemu se videoigre razlikuju od ostalih igara i (elektroničkih) igračaka, a po čemu od filmova. Identificirati obilježja videoigara kroz medijske sličnosti i razlike, razgraničiti ih prema drugim područjima i sukladno tome usvojiti neke metodološke skrupule. Premda to nekad djeluje jednostavno i zdravorazumski lako utvrdljivo, reći da digitalnost odvaja videoigre od igara, a interaktivnost od filmova, praksa i brojni primjeri iz literature pokazuju da to često nije tako¹¹.

Kako je polazna točka mog istraživanja filmološka, potrebno je uvodno utvrditi u kojem je smislu taj okvir prikladan, a u kojemu nije. Koje su granice primjenjivosti filmske teorije, koliko se ona pritom mora oslanjati na druga teorijska polja, a kada treba ustuknuti. Osobito kada govorimo o ostvarivanju značenja. Dakle, da bismo izbjegli zamke i mistifikacije, treba za početak točno utvrditi o čemu govorimo kada govorimo o mediju.

U teoriji se taj termin najčešće koristi u barem četirima značenjima: fiziologijskom, fizičkom, tehnologijskom i sociologijskom (v. Biti, 2000: 302). Provlačenjem videoigara kroz ove odrednice doći ćemo bliže određenju pojma i razgraničenju prema drugim medijskim oblicima.

U fiziologijskom smislu, kao osjetilni modus komunikacije, videoigre su audiovizualni, ali u pojedinim vrstama i taktilni medij, nudeći povratne vibracije, najčešće preko kontrolora, po čemu se ne razlikuju od filma koji u svojim 4D varijantama također nudi više dimenzija osjetilne komunikacije. Kao i s primjerom nijemog filma, auditivnost nije nužan medijski uvjet.

U sociologijskom smislu medija, kao institucijsko-organizacijski okvir komunikacije, videoigre, slično filmu u širem značenju pokretnih slika, imaju različite uporabne svrhe, od zabave, umjetnosti, do edukativne, novinske i funkcije unutar kulturne industrije. Premda se

¹⁰ Premda to, naravno, nisi jedini konteksti i premda ni oni nisu uvijek prisutni, čime ću se uskoro pozabaviti.

¹¹ Collins (2008), na primjer, u svojoj studiji o zvuku u videoigramu tu uključuje i flipere i razne kockarske strojeve od dvadesetih godina 20. stoljeća.

videoigre u ovom smislu uglavnom doživljava i tumači kao zabavljajući medij, Ian Bogost svoju je knjigu *Kako činiti stvari videoigrama* (2011) posvetio istraživanju različitih funkcionalnih svojstava videoigara i za što sve mogu koristiti. Navodi dvadesetak modusa, između ostalog, osim umjetničkih, zabavljajćih, javno-priopćajnih¹², edukativnih funkcija i igre kao reklame, igre za tjeľovjeŹbu itd.

O tom medijskom smislu, sluŹeći se drugom terminologijom, Turković govori u svom *Nacrtu filmske genologije* (2010) kao o “nadfilmskom” svrstavanju filmova, vanjskom ili kontekstualnom, pri čemu u pojedine kategorije ulaze s drugim medijskim oblicima. I film i videoigre i neki drugi mediji pokazuju se u tom smislu kao “multifunkcionalna komunikacijska područja” (Turković, 2010: 79).

U fizičkom, “gradivnom” smislu medija videoigre su algoritmi, odnosno logički slijedovi informacija. MoŹe se reći da videoigre kao sinkretičnu formu u materijalnom smislu mogu činiti i jezik, i ton, i boja, stvari na kojima poćivaju neke tradicionalne umjetnosti, no u pojedinim vrstama videoigara neki od tih elemenata izostaju, dok je u temelju uvijek ključan jedan gradivni element – programski ili “numerički jezik” (Manovich, 2001), kôd, odnosno skup programskih instrukcija koje tumači računalno.

Fizička medijska osnovica videoigara u najuŹoj je vezi s tehnologijom, pa te kodirane informacije i nizovi instrukcija mogu biti posredovane različitim tehnologijama. Podatci mogu biti kodirani analogno, odnosno mjerljivim fizičkim varijablama kao što su voltaŹa ili napon, ili digitalno, u broćjanom, prvenstveno binarnom sustavu jedinica i nula, ali je uvijek ključno električko prenošenje video signala prema nekoj vrsti zaslona. Dakle, u tehnologijskom smislu medija, zajednička je odrednica videoigrama električko računalno sklopovlje sa zaslonom na čiji slikovni prikaz utjeće igrać, odnosno preko kojega se igra¹³. Tehnologija videoigara dalje moŹe varirati, od mnogobrojnih varijanti hardverskih postavki i načina prikaza slike na zaslonu, do spomenute temeljne podjele na analogni ili digitalni način obrade podataka i igraćevih unosa. Kako je analogno sklopovlje uglavnom stvar prošlosti, a rijetke videoigre temeljene na njemu prvenstveno su nekomercijalni eksperimenti¹⁴, često se

¹² Bogost je koautor i cijele knjige posvećene “igrama novosti” (*newsgames*) (v. Bogost, Ferrari i Schweizer, 2010)

¹³ Upravo se na taj aspekt medija referira Bernstein (1991) kada kao medij videoigre navodi procesor, no za preciznije medijsko određenje videoigara neizostavan je i zaslon na kojemu se projiciraju rezultati tog procesorskog rada.

¹⁴ Jedan je od primjera ranih analognih videoigara *Tenis za dvoje* (*Tennis for Two*, Higinbotham, 1958), često proglašavan i prvom videoigrom. Premda su analogne videoigre bile rijetka i izolirana pojava, treba napomenuti kako se analogna tehnologija parcijalno koristila i u igrama koje su inaće digitalne. Tako su neke starije generacije digitalnog računalnog sklopovlja za videoigre dosta dugo koristile analogne upravljačke jedinice (kontrolore).

videoigre u tehnologijskom smislu definira i digitalnošću, odnosno podrazumijeva se da su one digitalne. S obzirom na prevlast digitalne tehnologije u današnje vrijeme, koja zahvaća i druge medije u toj mjeri da Manovich govori o “monomedijalnosti” (2013), nije previše pogrešno ni medijsko definiranje videoigara u tehnološkom, pa i fizičkom smislu upravo *digitalnošću* jer svi su programi i algoritmi danas isključivo digitalni znakovi. Manovich (2001) tako nove medije općenito u materijalnom smislu definira digitalnošću¹⁵. Ipak, nije naodmet podsjetiti kako postoje i alternative digitalnoj materijalnosti videoigara, makar se one prvenstveno percipiraju kao tehnološki ograničene prethodnice potentnijoj i danas dominantnoj digitalnosti.

Od tehnološkog aspekta videoigara kao razlikovni faktor prema širem području igara i igračaka te strojnih, neelektroničkih naprava posebno treba istaknuti zaslon. Pritom je ključno da zaslon nije samo semafor koji bilježi rezultat, što je slučaj u igrama poput elektroničkog flipera ili pikada, nego da igrač izravno manipulira tim slikovnim prikazom i djeluje preko njega. Za igre poput flipera ili pikada zaslon nije nužan – rezultat se može bilježiti i ručno, strojno, ili se ni ne mora bilježiti.

Po zaslonu se videoigre razlikuju i od nekih elektroničkih igračaka ili od nekih igara sa strojnim mehanizmom. Slot-mašine s vrtećim kolutima koji prikazuju određene voćke tako nisu videoigre jer nemaju (elektronički) zaslon, makar imale neke druge elektroničke komponente za mehanizam, svjetlosne ili zvučne efekte. No neka simulacija *slot*a na računalu ili mobitelu već se može smatrati videoigrom, bez obzira na porijeklo igre, što se radi tek o digitalnoj remedijaciji strojnog mehanizma i što se, na kraju krajeva, ne radi o bitno različitom doživljaju igranja¹⁶. Možda se takvo razvrstavanje može isprva činiti proizvoljnim, ali sistematizacijski je efikasno, jasno određuje granice i utvrđuje kontekst za daljnje istraživanje. Uz nebrojene tehnološke varijacije koje imaju i perceptivne, doživljajne posljedice, vječno promjenjive i čak potrošne platforme i konzole, module za učitavanje podataka, procesorske i grafičke snage, softversku potporu, različite veličine i tehnologije zaslona i različite kontrolore, sve videoigre ipak imaju jednu zajedničku tehnološku osobinu – procesualnost i ekran preko kojega se vrši interakcija.

Ako je zaslon kao jedna od temeljnih medijskih odrednica videoigara podrazumijevan u “videu”, prvom dijelu složenice “videoigra”¹⁷, to razrješava i moguće nedoumice, dileme i

¹⁵ Za Manovicha je vizualna kultura kompjutorskog doba filmska u svojoj pojavnosti, digitalna na materijalnom nivou, a komputacijska, odnosno pokretana softverom u svojoj logici (v. Manovich, 2001: 165).

¹⁶ U poglavlju 2.1.2. objasniti će se zašto se igre na sreću sa stvarnim ulozima, makar bile digitalne, ne smatraju videoigramima, nego spadaju u širu kategoriju igara na sreću.

¹⁷ Britannica i Oxfordov rječnik u svojim definicijama videoigara također ističu zaslon.

podjele koje se mogu uočiti i oko samog naziva medija. Naime, dio problema medijskog određenja videoigara odražava se i u činjenici da i u teoriji i u popularnom, kolokvijalnom govoru cirkulira nekoliko različitih inačica imena za taj medij. U nastanku nove riječi za novi medij, *igre* se prefiksiraju jednom od svojih medijskih fizičkih ili tehnoloških odrednica, dakle najčešće kao video, kompjutorske, digitalne ili elektroničke¹⁸. Početna fusnota mnogih radova o videoigrama, od članaka, eseja, stručnih knjiga, monografija, pa i do onih analiza koje se tek sporadično dotiču samih videoigara, tiče se objašnjavanja odabira jedne od varijanti kojim se obilježava polje koje je u središtu istraživanja ove studije. Svaka od spomenutih varijanti ima određene prednosti i nedostatke, no u novije vrijeme ipak prevladava prefiks “video”, na svim razinama javnog komuniciranja, od stručnog i teorijskog diskursa, do marketinškog i publicističkog. Termin videoigre smatram dobrim jer obuhvaća i neka distinktivna obilježja medija, poput važnosti videozaslona kao jedne od njegovih ključnih tehnoloških odrednica. Preko zaslonske odrednice i tekstualne videoigre bez problema ulaze u ovu definiciju. Komunikacija je tekstualna, ali ide preko zaslona. Čini se da bi izvan područja ostale audiodigitalne igre, vrlo rijetke, ali i one imaju neku vrstu sučelja koja preinačuje vizualne podatke u auditivne, i to najčešće u kontekstu prilagodbe za slijepe osobe. Uglavnom, ako je sučelje jedno od temeljnih obilježja videoigara, odnosno ako se dio složenice “video” odnosi na sučelje, ne bi trebalo biti problema s prihvatljivošću termina “videoigre”, što ne znači da iz upotrebe automatski treba eliminirati sve ostale inačice. Ako se uzme u obzir procesualna komponenta videoigara koja je također jako važna, onda termin “kompjutorske igre” ima svoje jako opravdanje, a postoji i određena tradicija njegova korištenja u teoriji (Aarseth, 1997; 2001; Manovich, 2001; Peović Vuković, 2010; 2012). No zbog raširenosti, usvojenosti¹⁹ i neproblematičnosti, preferiram pojam “videoigre”²⁰.

¹⁸ U hrvatskom jeziku dosta se često videoigre naziva i “igricama”, ali taj naziv svojim deminutivom zvuči pomalo pejorativno i nije uvijek najprimjereniji, posebno ako se radi o složenim i kompleksnim videoigrama s ozbiljnom tematikom. Otprilike isto kao da se za neki ozbiljni animirani film poput *Valcera s Bashirom* (2008) upotrijebi termin “crtić”. No naziv “igrica” dobar je za jednostavnije videoigre prvenstveno namijenjene ručnim računalnim spravama (engl. *hand-held*) poput *Bijesnih ptica* (*Angry Birds*, Rovio Entertainment, 2009), za žanr s jednostavnom komandama, npr. platformer kakva je igra *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4, 1985) i/ili za videoigre s tipom animacije nalik onom u animiranim filmovima koje se inače oslovljava “crtićima”.

¹⁹ Čak i Manovich u svojim kasnijim djelima (2013) napušta termin “kompjutorske igre” u korist termina “videoigre”.

²⁰ Još je moguća dilema između sastavljenog i rastavljenog pisanja riječi, naime, pojavljuju se u raznim tekstovima, pa i stručnim, obje varijante, i *video igre* i *videoigre*. U hrvatskom jeziku noviji pravopisi preferiraju jednosložnu varijantu, a ne sintagmu (pravopisi Matice hrvatske i Instituta za jezik). No u engleskom jeziku također se može uočiti razlika. Za King i Krzywinski (2006a) spojeno pisane *videogames* predstavljaju krovni pojam. Uz kompjutorske igre koje povezuju s igrama na osobnim računalima, video igre (razdvojeno) za njih se odnose na konzolne platforme, dok su videoigre (spojeno) krovni pojam i označavaju sve digitalne igre (v. 2006a: 230). Digitalnost smatram solidnom, ali ipak nedovoljno preciznom odrednicom zato što neke videoigre funkcioniraju analogno, dok neke igračke i mehaničke igre također u sebi imaju neki kompjutor odnosno makar djelomično digitalno ili analogno kodiraju i procesualno obrađuju podatke.

1.2.1. Interventna aktivnost kao temeljno rodno obilježje

Druga bitna svrha ovog medijskog seciranja videoigara ustanovljavanje je i razgraničavanje njihovog odnosa prema filmu. Ako s filmom sinkretički dijele mnoga obilježja, po jednom uglavnom odudaraju, odnosno, jedno je obilježje temeljno za videoigre za razliku od filma. Galloway to nastoji jednostavno formulirati: ako su filmovi pokretne slike, videoigre su akcije (Galloway, 2006: 2). No treba precizirati kakve su to akcije, odnosno koji je tip djelovanja diferencijalno karakterističan za videoigre, s obzirom da je i samo gledanje odnosno mišljenje određeni tip aktivnosti. Najjednostavnije je te aktivnosti odrediti kao interaktivnost, no i interaktivnost se u nešto slobodnijem, nedoslovnom smislu koristi u opisu recepcije književnih djela i filmova. Čitatelj i gledatelj misaono aktivno sudjeluje pri konstruiranju slike svijeta djela, pa interaktivnost u tom metaforičkom kontekstu označava “čitateljevu svijest o suradnji s tekstom pri proizvodnji značenja, a ne osobnu inicijativu i donošenje odluka” (Ryan, 2006: 87). S druge strane, u doslovnom smislu riječi, interaktivnosti odnosno “međudjelovanja” uglavnom nema ni u videoigrama. Igratelj²¹ ne utječe na svojevolumno oblikovanje djela jer su mu mogućnosti djelovanja izrazito ograničene. Čak i kad ima više mogućih ishoda, sve su opcije snažno predeterminirane i unaprijed određene. Postoje određeni programi i projekti u kojima se donekle postiže i ta doslovna interaktivnost, ali velika većina videoigara nema razrađen taj stupanj kombinatornosti povratne sveze, pa simulacijski sustavi na korisnikovo djelovanje reagiraju jednostavnim prikazom već gotovih elemenata (usp. Ryan, 2006: 85). Ta prikazivačka zapisanost videoigara slična je onoj filmskoj, ali ipak i različita.

Razmatrajući slikovnost i odnos prema slikovnom prikazu, Turković razlikuje *epistemično*, spoznajno, od *akcijskog*, interventnog, snalaženja u prizoru (Turković, 2002: 77), a ovo posljednje razlikuje film od našeg vizualno-auditivnog snalaženja u izravnoj životnoj okolini (v. Turković, 2000: 64-67). Kao i u životnom prizoru, premda bitno limitirano i najčešće posredovano kontrolorom, u prizoru videoigre imamo mogućnost

²¹ Novotvorenicu *igratelj*, prema sugestiji Hrvoja Turkovića iz privatne korespondencije, uvodim kao pojam koji označava igrača videoigara, a svojevrsna je kombinacija riječi *igrač* i *gledatelj*. Naime, igratelj je istovremeno *igrač* i *gledatelj* zbivanja na zaslonu, za razliku od igrača drugih igara koje se ne igraju preko zaslona, poput tradicionalnih igara, primjerice, kartaških ili onih na ploči, te sportova. *Igratelj* je, dakle, značenjski uža bliskoznačnica riječi *igrač*. Leksička distinkcija između igrača videoigara i igrača drugih igara i sportova prisutna je i u nekim drugim jezicima. U engleskom jeziku ona se ogleda u uporabi dvaju različitih riječi: *gamer* i *player*. *Igratelj* se u tom smislu donekle može upotrebljavati i kao zamjenski neologizam za englesku riječ *gamer*.

“interventno djelovati” (Turković, 2000: 64). Nasuprot tome, filmski prizor, uz neke vrlo rijetke eksperimentalne izuzetke, tipično je raspoloživ isključivo promatranju (Turković, 2000: 64).

Stoga pojam interaktivnosti u videoigrama treba specificirati kao *interventnu aktivnost*, djelovanje kojim se na određeni način uplićemo u predložena zbivanja, “korisničko iniciranje” (Ryan, 2006) pojedinih faza odvijanja djela odnosno teksta u širem smislu te riječi.

Za sva nelinearna djela u kojima se od korisnika zahtijeva intervencija da bi se moglo prolaziti kroz “tekst”, Aarseth (1997) uvodi pojam *kiberteksta* koji će se pokazati vrlo utjecajnim i prisutnim u novomedijskoj teoriji i studijima videoigara. Kibertekst (engl. *cybertext*) označava sustav koji sadrži informacijsku petlju povratne veze (Aarseth, 1997: 1). Moulthrop najpotpunije objašnjava pojam kao “tekstualnu proizvodnju u različitim medijima koja ovisi o mehanizmu povratne informacije, kojom upravlja i koju djelomično kontrolira primatelj kako bi se proizvelo osobito stanje varijabilnog ili kombinatoričkog teksta” (2006: 53). Za prolazak tekstom potrebno je određeno motoričko djelovanje korisnika koje nije relativno nevažno i automatizirano poput listanja stranica i meškoljenja pri sjedenju pred zaslonom, prisutnog u tradicionalnim medijima.

Bitno je uočiti da je ovako shvaćen pojam kibertekstualnosti transmedijalan i nije isključivo svojstvo kompjutorskih medija, premda se, zbog njihovog svojstva varijabilnosti (Manovich, 2001), u njima najlakše ostvaruje. Aarseth (1997) kao primjere književnih kibertekstova navodi niz eksperimentalnih djela kulture tiska poput Apollinaireovih *Kaligrama*, Školice Julia Cortázara, *Cent Mille Millards de Poèmes* Raymonda Queneaua, a tome možemo pridodati i niz interaktivnih slikovnica. Poticanje djelovanja posjetitelja u likovnim instalacijama nije ništa neobično, a nije se teško prisjetiti dramskih kazališnih izvedbi u kojima aktivno sudjeluje publika, pa makar na način da odabere koji će se kraj izvesti. Prema sličnom principu biranja funkcionira i eksperimentalni interaktivni film Radúza Činčere *Kinoautomat* (1967) izveden na Expou u Montrealu 1967. godine. U devet navrata tijekom filma moderator bi brojao glasove publike koja je birala između dva moguća prizora koja će slijediti. Po čemu onda *Kinoautomat* smještam u filmsko područje, a u videoigre i ona digitalno-procesualna djela u kojima korisnici tek biraju smjer radnje?

Kao i Gaut (2010: 291-292), razlikovnost medija shvaćam kroz skup diferencijalnih svojstava koja oni sadrže, a koja ne moraju nužno biti jedinstvena za taj pojedini medij. Tako da bi nešto bilo medij videoigre, ona treba biti *i* digitalno-procesualna, *i* imati neki oblik zaslona ('video'), *i* imati neke mogućnosti interventnog djelovanja ('igra'). Nijedno od ovih

obilježja nije jedinstveno videoigrama, ali u skupu ta obilježja čine jedinstvenu medijsku kombinaciju.

To bi se moglo slikovito prikazati uz pomoć analogije sa životinjskim svijetom i biološkim razvrstavanjima, koja su po središnjosti i dosljednosti često navode kao primjer u pokušajima humanističkih disciplina da razvrstaju svoja područja (npr. Pavličić, 1983), a i Manovich (2013), kao što sam već spomenuo, na temelju metonimijskih bioloških osobina medija, kao nečega što ima različita obilježja i evoluirati, traži da se taj pojam zamijeni s pojmom vrste, s čime se ne slažem, jer za razliku od također višeznačnog i posvuda upotrebljavanog pojma *vrste*, s riječju *medij* konotiramo bar i to da govorimo o posredovanoj komunikaciji. Uglavnom, kad se određuju životinjski rodovi i vrste, uvijek se gleda više osobina koje su zajedničke skupinama životinja. Pritom neke od njih mogu vrijediti za cijeli životinjski rod a da im nisu jedinstvene. Na primjer, ptice, uz to što imaju perje, imaju kljun i legu jaja. Sisavci tipično nemaju kljun i ne legu jaja, a film tipično nema mogućnost interventnog djelovanja. Pa opet imamo čudnovatog kljunaša koji pripada sisavcima, i imamo *Kinoautomat* koji spada u filmski medij, a od videoigara ga razlikuje njegovo tehnologijsko i fizičko-medijsko svojstvo. Za očekivati je da će uslijed neiscrpne ljudske kreativnosti uvijek biti raznolikih medijskih 'čudnovatih kljunaša' koji će unositi konfuziju u promišljanje i razvrstavanje medija uopće, ali to ne znači da ne možemo ponuditi određena rješenja na temelju dosljednih kriterija, bez obzira što se stvari mogu i drugačije konceptualizirati.

Interventnu aktivnost kao konstitutivnu osobinu videoigara važno je istaknuti kao primarnu u promišljanju njihovog medijskog opisa. Premda nije jedinstvena za taj medij, nužno je prisutna u svim njegovim raznovrsnim oblicima, makar u rudimentarnom obliku i makar u pojedinoj vrsti prevladavalo neko drugo obilježje, recimo receptivno-filmsko, pa igratelj u njima tek bira između nekoliko opcija, koje čak mogu biti irelevantne za razvoj priče. Ono što Turković nalazi kao viši rodni pojam filma (2008a: 14), a to bi bile pokretne slike, pa stoga i smješta videoigre u područje filmskoga, ipak ne vrijedi i kao viši rodni pojam videoigara, jer nisu sve videoigre pokretne slike. Neke su videoigre isključivo tekstualne, poput žanra tekstualnih avantura. Također u nekim videoigramima, osobito ranim avanturama i RPG-ovima, imamo kombinaciju statičnih slika i teksta pa možemo govoriti o stripovskoj intermedijalnosti. U tim se igrama veliki dijelovi dijaloga i priče odvijaju kroz statične slike ispod kojih se samo tekst mijenja. Premda ima i filmova koji se sastoje od statičnih slika, odnosno fotografija kao u *Terminalu* Chrise Markera (*La Jetée*, 1962), kamera se u njima kreće i tako ostvaruje slikovno-pokretnu filmsku rodost.

Dakle, pokretne slike nisu zajedničke svim videoigrama, no ono što im jest zajedničko to su mogućnosti interventnog djelovanja. Tako je korisnička interventna aktivnost, odnosno kibertekstualnost, ako usvojimo Aarsethov neologizam, taj *viši rodni pojam* videoigara i po toj svojoj karakteristici razlikuju se od filma, koji tipično ima čisto receptivni status.

1.2.2. Retorika igre

No što kad se videoigre tek gledaju, kad se sadržaji videoigara čisto receptivno promatraju, bez sudjelovanja? Isprva možda zvuči paradoksalno, ali igre se ne moraju igrati, mogu se i samo gledati. To je opet povezano i s tradicijom i kontekstom igara, naime, kibiciranje je također dio kulture igara, a bilo da je ono pasivno ili aktivno, kakvo je najčešće u prijenosima sportskih natjecanja, prisutno je i u filmu čije praćenje također može biti aktivno i navijački.

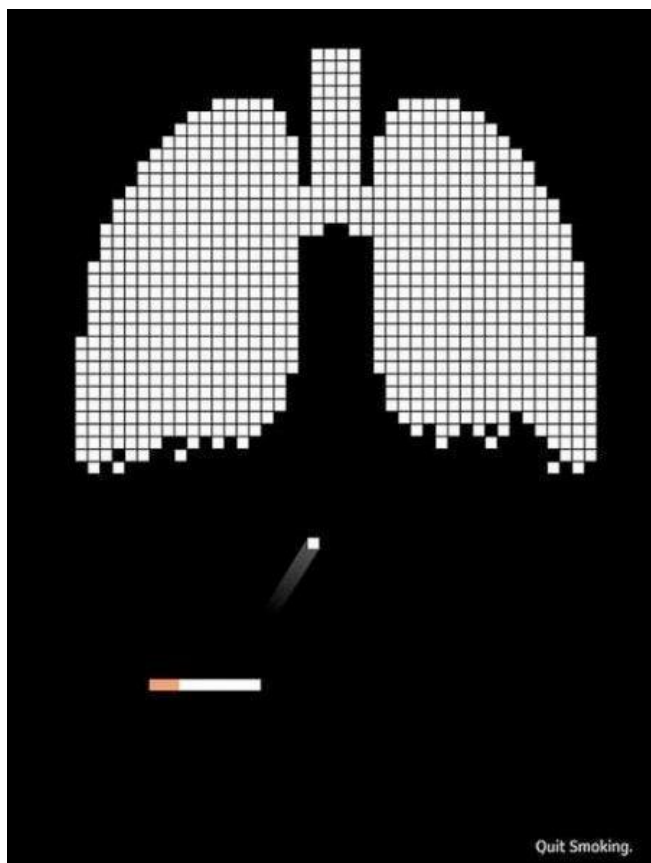
Više je razloga za veliku popularnost čistog gledanja videoigara, koja osobito u posljednje vrijeme dolazi do izražaja, a postaje vidljiva s nizom kanala koji su među najpopularnijima na YouTubeu. Visoka cijena i nedostupnost igraće platforme za hit-igru, nevoljkost da se muči sa svladavanjem kontrola, duhoviti komentatori-igrači i njihove zanimljive reakcije, uživanje u tuđoj vještini i učenje od njih, oblik 'varanja' i pronalaženje rješenja za problem koji sami nisu mogli riješiti u igri, mjesto za komentiranje, komunikaciju i socijaliziranje oko igre, ili uživanje u gledanju prijenosa natjecateljskog igranja, odnosno onoga što se naziva e-sportom, a približava videoigre televiziji – što god bio razlog, nedvojbeno je da videoigre mogu funkcionirati i bez igranja.

Naravno, samo gledanje može biti dosadno i naporno, ali s druge strane može biti i zanimljivije od samog igranja slabijim igračima ili onima koji nisu skloni mučiti se sa svladavanjem mehanizama igre. Gledanje nekih narativnih videoigara sa snažnom predeterminiranošću i bez pravih opcija, pa i bez ponekad neugodne opcije neuspjeha u igri, bez *game overa*, samo s različitim ishodima, teško je razlikovati od gledanja filmova.

Jasno da postoji određena razlika čistog gledanja i igranja, no u čemu točno? Uz eventualnu veću uključenost igrača u odnosu na gledatelja, koji je to eventualni “višak značenja” koji se ostvaruje tijekom samog procesa igranja za razliku od gledanja?

Na jednostavnom primjeru, koji ni približno ne iscrpljuje sve distinkcije igrano-gledano, možemo pokazati razliku gledanja i igranja videoigara. Prema slici umjetnika koji se

potpisuje kao ReClarck Gable *Prestani pušiti (Quit Smoking)*²², DeLeon je uskoro napravio igru da bi usporedio razlike mehanizama igre i slike i to formulirao u svom članku²³. Mehaniku i pravila DeLeon je preuzeo iz igre *Breakout* (Atari, 1976), na koju se referirala i ReClarckova slika. Cilj je igre odbijati kuglicu malom crticom koja je ovdje prikazana kao cigareta. Ta kuglica potom uništava kvadratiće koji čine pluća.



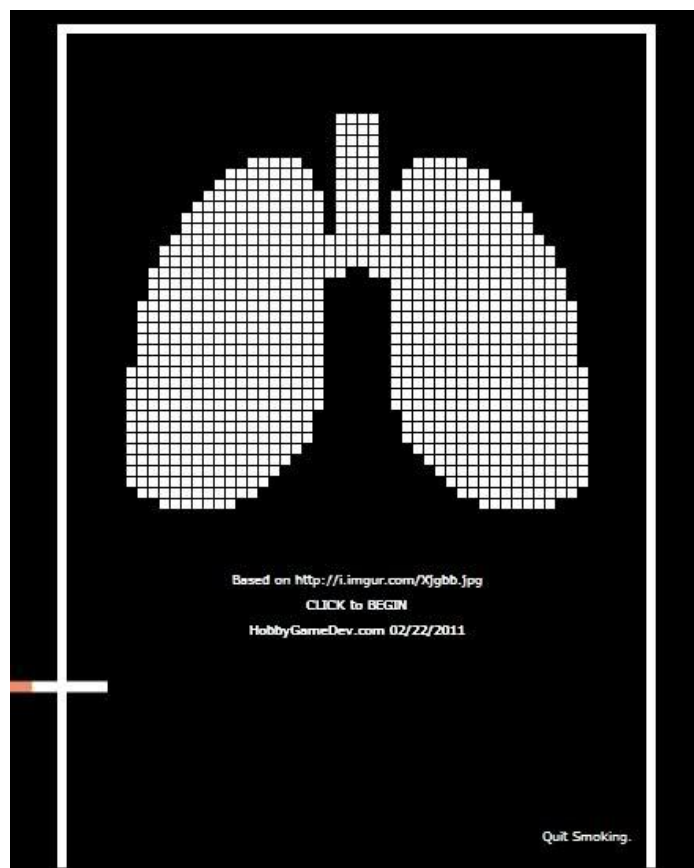
Slika 1 – ReClarck Gable, *Prestani pušiti (Quit Smoking)*.

Je li potrebno igrati tu igru da bi se shvatila poruka? Nije nužno, dovoljno je gledati kako se igra. Ako je nekome poznata mehanika igre i kontekst, dovoljno je i pogledati statičnu sliku (što je bio cilj DeLeonovog eksperimenta) i poruka je jasna: pušenje uništava pluća. No ono što se gledanjem ne može prenijeti užitek je koji igrač osjeća dok odbija kuglicu. Akcijom ili djelovanjem prenesen je ili simuliran užitek koji osjeća pušač. Vrlo slaba simulacija i slab užitek, rekli bi pušači, ali ipak, promašaj znači kraj igre i sigurno je

²² Treba napomenuti kako osnovna vizualna ideja nije izvorno ReClarckova. Tri godine prije ReClarcka sličnu je sliku s osnovnom idejom napravio Piercey, ali ona nije naišla na velik odjek. Internetom se proširila upravo doradana ReClarcka slika, pa je po njoj i napravljen eksperiment s igrom.

²³ DeLeon je u svom eseju potom iznio i neke druge zaključke o svom eksperimentu s igrom, na primjer, da pobijediti pušenje znači ne započeti igru, a gledatelj nema tu opciju itd., v. DeLeon, 2011

frustrirajući, dok pogodak znači da ostajete u igri i donekle je zadovoljavajući. Igranje pruža osjećaj kontrole i uključenosti. To je taj “višak” značenja koji donose interaktivni mediji. Naravno, taj višak ne znači da su u umjetničkom smislu vrijedniji. Ali upozorava i na neke druge komunikacijske mehanizme.



Slika 2 – igra *Prestani pušiti* (*Quit Smoking*, DeLeon, 2011).

Tu dolazimo do onoga što se često naziva specifičnim izražajnim mogućnostima videoigara, njihovom “ekspresivnom snagom” (Bogost, 2007), a koja proizlazi prvenstveno iz medijsko specifičnih mehanizama interventnog djelovanja igratelja unutar određenog sustava pravila.

Da se može učiti *iz* igre i *kroz* igru, koja nije svojstvena samo ljudima nego svim sisavcima, i da pravila igre mogu imati svoju uvjeravalačku logiku, poznata je stvar. Na primjer, u 18. je stoljeću Benjamin Franklin u često citiranom članku *The Morals of Chess* (1786) u prosvjetiteljskoj maniri pisao o onome čemu šah može podučiti za život: da treba misliti unaprijed i promišljati o raznim posljedicama poteza, voditi računa o više faktora koji utječu na određenu situaciju i gledati “širu sliku” te biti oprezan, a ne brzoplet (v. McCrary, 2006). Slični edukativni potencijali koji slijede iz strategija koje je potrebno usvojiti za

uspješno igranje mogu se prepoznati i u drugim igrama, makar su velikom većinom manje izraženi i djelotvorni u usporedbi sa šahom, a lekcije i vještine koje se iz njih mogu izvući možda ne služe ničemu praktičnom i korisnom.

Da naglase takve mehanizme djelovanja igara na one koji ih igraju u digitalno-procesualnom kontekstu, brojni teoretičari koriste pojam *algoritma* (Manovich, 2001; Galloway, 2006; Wark, 2007; Peović Vuković, 2012) i algoritamsku narav videoigara smatraju ključnom za objašnjavanje načina na koji one oblikuju iskustava. Pojam algoritma tu je shvaćen u informatičkom smislu i označava logiku programa koju potom igratelj usvaja odnosno *internalizira* da bi mogao uspješno svladati igru (v. Friedman, 2002; Peović Vuković 2012: 190).

Koncentrirajući se prvenstveno na videoigre u kojima je uvjeravalački faktor jako izražen i koje nisu primarno zabavljачke, nazivajući ih stoga *ozbiljnim*, odnosno *persuazivnim* igrama, Bogost (2007) uvodi pojam *proceduralne retorike* da opiše njihov način prenošenja ideja. Proceduralnu retoriku definira kao umijeće uvjeravanja kroz reprezentacije temeljene na pravilima i interakcijama, a ne na riječima, slikama ili pokretnim slikama (Bogost, 2007: ix). Na primjer, djelovanje proceduralne retorike Bogost, između ostalog, pokazuje na dječjoj videoigri *Prijelaz za životinje* (*Animal Crossing*, Nintendo, 2001) kroz koju je njegov petogodišnji sin u praksi naučio neka načela funkcioniranja kapitalističke ekonomije i upoznao se s konceptom dugoročnog duga (v. Bogost, 2007: 266-269).

U svakom slučaju, nedvojbeno je da je procesualan način prenošenja značenja, koji proizlazi iz korisničkog angažmana u sustavu pravila i strojnog mehanizma igre, neizostavan medijski aspekt u bilo kakvoj temeljitijoj analizi, stoga o njemu uvijek treba voditi računa i o tome će još biti riječi u ovome radu.

Postavlja se pitanje kako ove razlike filma i videoigara utječu na metodološke odabire, odnosno, u kojoj mjeri isključuju primjenu nekih filmskih teorijskih postavki?

1.3. Metodološki okvir

Uvodno sam spomenuo tendenciju u teoriji videoigara da se područje izdvoji kao zasebno, odvojeno od drugih humanističkih istraživanja, poglavito od raznih naratoloških, vizualističkih (filmoloških), semiotičkih i inih pristupa, sa stavom da bi ti ostali pristupi u

multidisciplinarnoj primjeni svakako trebali biti funkcijski podređeni ludološkom aspektu. Kao glavni argument za takav pristup navodi se da je dominantno iskustvo koje videoigre pružaju, u kognitivnom i afektivnom smislu, ono igrajuće i tiče se igraćeg užitka, a priče i vizualni efekti služe prije svega kao potpora tome. I dok takav stav ima epistemološki snažna uporišta u pojedinim vrstama igara, osobito onima koje se u neusustavljenim klasifikacijama igara obično nazivaju apstraktnima, u nekim drugim vrstama, poput avantura, ima evidentnih nedostataka. U nekim videoigramama priča i vizualna reprezentacija strukturno su izuzetno bitne, po svojim karakteristikama te se igre približavaju filmu, pa se čini prirodnim da se na njima i primijeni neki tip filmološke refleksije. Ipak, svaka primjena metodologije filmske teorije na videoigre u startu je sumnjiva.

S jedne strane umanjuje se važnost vizualnog. U nekom vaganju važnosti temeljnih svojstava videoigara – igre, priče i (audio)vizualnog – ono (audio)vizualno kao da najlošije stoji. Često se ističe, i među teoretičarima i u igrateljskoj zajednici, da najgora moguća grafika ne može pokvariti kvalitetnu igru, iza koje stoji privlačna igrivost i privlačna priča, dok, nasuprot tome, najbolja moguća grafika ne može učiniti da loša igra (eventualno i s lošom pričom) bude dobra (Barišić, 2009). Kako navodi Newman (2002): “užici igara nisu primarno vizualni, nego kinestetički, funkcionalni i kognitivni – vještine su nagrađene, greške kažnjene”. S druge strane, kao još jedan prigovor, neki u pozivanju na filmske teorije i filmske kvalitete videoigara vide nepotrebnu apologetsku notu, nastojanje da se medij igara povezivanjem za akademski i estetski priznat medij poput filma posrednim putem brani u vrijednosnom smislu. Ističući autonomne estetske vrijednosti videoigara, mnogi teoretičari, dakle, sumnjičavi su prema primjeni drugih koncepata, filmskih i narativnih ponajviše, kao prema kolonizatorskom prisvajanju područja, proizvoljnom izdvajanju karakteristika i potom definiranju videoigara ovisno o akademskoj pozadini istraživača (Barišić, 2009).

Unatoč takvom, polemikama i prijedporima nabijenom stanju u teoriji, filmološki pristup u analizi videoigara ne smije se zanemariti i isključiti iz više razloga. Kao prvo, većina igara u svoju strukturu uključuje i neinteraktivne sekvence, tijekom kojih igratelj nema mogućnost djelovanja i “prisiljen” je na promatranje, a koje su gotovo u pravilu filmične i za čiju je analizu filmska teorija najprimjerenija, pa makar ta analiza i podrazumijevala osvrtnje na funkciju i podređenost tih umetaka u odnosu na glavninu igre. Također je evidentan utjecaj filmskog načina gledanja na digitalne medije, kao što su među ostalim teoretičarima novih medija istaknuli Manovich (2001), Bolter i Grusin (2000). A u tom kontekstu uvjerljivi su i Turkovićeve argumenti (2010) o uključivosti videoigara u filmsko područje jer se “osnovni filmski pojmovi” daju primijeniti i na brojnim drugim interaktivnim segmentima.

Igre su jedan od najkompleksnijih i najraznolikijih medija, a filmološki pristup nema svoju upotrebljivost baš u svim videoigramama, ali ima u svim onim tipovima u kojima imamo slikovnu dinamičnost ili koje se mogu opisati u okvirima onoga što filmska teorija naziva “oblici filmskoga zapisa” (Peterlić, 2000). A to su gotovo sve suvremene videoigre. Za tekstualne videoigre, koje su danas ionako rijetke, filmologija nema puno toga za reći, osim uopćeno. Naravno, analizi koja barata nekim filmološkim konceptima veće će se mogućnosti otvoriti u onim primjerima, onim segmentima i onim vrstama igara koje su bliže filmu.

Drugi skup metodoloških problema dolazi do izražaja kad se na videoigre pokuš primijeniti pojam filmskog izlaganja. Uz bitno različite vremensko-prostorne koordinate u odnosu na film (usp. King i Krzywinska, 2002b), očekivano je da izlaganje kao sekvencijalno strukturirana cjelina (Turković, 2003a) funkcionira na ponešto različit način u videoigramama. Za razliku od filma, u kojemu se gledatelj treba snaći u odnosu na tip izlaganja, razabrati o kojem se tipu izlaganja radi i kakav se tip pažnje od njega očekuje a da bi mogao razumjeti što je važno za smisao (v. Turković, 1990b), igratelj se prije svega treba snaći u odnosu na pravila igre. Ta pravila, odnosno igriva komponenta, bitno određuju i parametre kadra u videoigramama te su dobrim dijelom zbog te pragmatične funkcionalnosti mogućnosti vizualne prezentacije u igrama u usporedbi s filmom znatno ograničenije i manje fluidne (v. King i Krzywinska, 2002b). Pogled u igrama često je fiksiran, rakurs najkorisniji, perspektiva ograničena. S druge strane, predeterminarost zbivanja i prizora, ograničenost opcija u najvećem dijelu igara toliko je velika da možemo govoriti i o izlaganju, makar ono bilo različito od onog filmskog. Videoigre su, kao što to tvrdi Juul u svojoj knjizi *Half-Real* (2005), između stvarnih pravila i fikcionalnog svijeta, a taj fikcionalni svijet podlozan je nekim zakonitostima vizualne reprezentacije. Slično tome, Rötzer (2006) govori o igranju kao o kombinaciji istovremenog upravljanja vozilom velikom brzinom i gledanja filma. U nekim je videoigramama filmski aspekt izrazito prisutan i “dio repertoara same igre” (King i Krzywinska, 2002a: 6). Na tragu tih razmišljanja možemo izvući zaključak relevantan za daljnju analizu: u videoigramama parametri kadra upravljani su i pravilima igre, njihovom pragmatičnom vrijednošću za igrača, ali i filmskim zakonitostima izlaganja. Ova načela ne moraju se nužno isključivati, a ovisno od situacije i primjera, prevaga može ići na jednu ili drugu stranu. Dakle, unatoč razlikama koje treba uvažavati i na koje analitički treba paziti, film i videoigre imaju puno toga zajedničkoga, a filmska teorija može ponuditi temeljne elemente i pojmove za razumijevanje vizualnog načina organizacije većine videoigara.

Središnji će fokus ove studije biti ispitivanje u kojoj mjeri videoigre filmski komuniciraju s igračima i kako filmska priopćajnost funkcionira u kibertekstualnom

kontekstu, osobito na sintagmatskoj, diskurzivnoj razini, u svim izlagačkim strategijama i modalitetima. Na oglednim primjerima pokazat će se kako su neka oblikotvorna i estetska načela iz filma prenesena na novi medij i kako u njemu funkcioniraju.

1.3.1. Kognitivistički pristup

Već smo se u nekoliko navrata u ovom uvodu dotaknuli pitanja načina oblikovanja iskustava, odnosno djelovanja videoigara u njihovom spoznajnom i emocionalnom smislu te karakterističnih užitaka koje one proizvode. Uz važnost specifično igrivih sredstava u izazivanju određenih doživljaja, još ću jednom istaknuti i važnost onih filmskih, a kojima su u temelju neki univerzalni ljudski perceptivno-spoznajni mehanizmi. Temelj analitičkih podudarnosti dvaju medija tako je ista psihološka, kognitivistička logika, pa kao metodološka osnovica istraživanja filmske diskurzivnosti mogu poslužiti neke postavke kognitivističke filmologije i formalističke analize s empirijski provjerljivim doživljajnim učincima na igrače / gledatelje (v. Bordwell, 1985, 1999; Turković, 1999).

Dosadašnji kognitivistički pristupi videoigrama mogu se razvrstati u četiri skupine (usp. Schröter, 2013): s fokusom na emocije i emocionalne učinke (Grodal, 2000, 2003; Frome, 2006; Perron 2005, 2012), sa stajališta likova i utjelovljenja (engl. *embodiment*) (Klevjer, 2007; Gregersen, 2008, 2014; Gregersen i Grodal, 2009; Schröter, 2013; Schröter i Thon, 2014), s gledišta obrazaca igre (Lindley i Sennersten, 2008; Betts 2011), sa svrhom praktičnog poučavanja izrade i dizajna videoigara (Isbister, 2006, 2016; Lankoski, 2010; Solarški, 2012, 2017)²⁴. U tim radovima ostaje tek djelomično i rubno isproban kognitivistički pristup videoigrama sa stajališta filmskoga izlaganja. Nabrojana istraživanja mahom su se koncentrirala na učinke mehanike igre, dobrim dijelom zanemarujući raznolike modalitete filmskog izlaganja, načina kadriranja i pokreta kamere, slijeda prizora i izmjene kadrova u stvaranju određenog dojma. Premda su neki od autora kretali uz određeno filmološko iskustvo (npr. Grodal i Perron), u svojim radovima o videoigrama usredotočili su se na specifičnosti

²⁴ Zasebnu skupinu, kojom se nemam namjeru ovdje posebno baviti, čine psihološka istraživanja socio-kognitivnog utjecaja videoigara na agresivnost i nasilje. Za pregled tog tipa literature o učincima videoigara u socijalnom, kognitivnom, afektivnom i edukacijskom kontekstu, v. Bailey, West i Anderson, 2011.

igre, sustava pravila i djelovanja, odnosno igroizvedbe (engl. *gameplay*)²⁵, koji uvjetuju igračeve doživljaje.

Ponudit ću jedan ogledni primjer kako kognitivistički pristup može objasniti neke pojave u videoigrama na izlagačkoj razini. Videoigre uglavnom nastoje imitirati i reprezentirati ono iskustvo koje imamo u svakodnevnom životu, način na koji gledamo svijet. Kao i film, i videoigre nastoje osigurati “u nestandardnim uvjetima kontekstualne perceptivne nepripremljenosti i specijalizirane tvarne ograničenosti (jednoobraznosti) nadražajnog područja – tako razrađene perceptivne poticaje da oni budu sposobni izazvati načelo “jednako složene prizorne percepcije kakvu nam tipično pružaju životni prizori” (Turković, 1999: 51). Osobito se prikladnim u tom smislu u videoigrama, posebno vezano s aktivnim razgledavanjem ambijenta uz kretanje, pokazala vizura iz prvog lica, odnosno, malo preciznije, subjektivni kadar ili subjektivna perspektiva, koja je posuđena iz filma. Naravno, subjektivan kadar zanimljiv je i s gledišta ustanovljavanja medijskih razlika filma i videoigara, čemu Galloway posvećuje cijelo poglavlje svoje studije (2006: 39-69), sa zaključkom da je “u filmu subjektivna perspektiva marginalizirana i koristi se da se stvori osjećaj otuđenosti, straha ili nasilja, dok je u igrama subjektivna perspektiva uobičajena i koristi se da se njome postigne intuitivni osjećaj pokreta i akcije u igroizvedbi” (2006: 40). No to bih kasnije detaljnije analizirao, sada bih se fokusirao na praktični problem koji se s tom perspektivom javlja u videoigrama, a slično je i s vizurom iz trećega lica. Problem nastupa s reprezentiranjem i simuliranjem naglih i brzih pokreta glave i očiju, odnosno s premještanjem pogleda. U filmu to se tipično i najčešće rješava kontinuiranom montažom, no u videoigrama standardna je vizurna konstantnost i kontinuitet jednoga kadra do neke prijelomnice, kada bi se onda otvarao prostor za pokoji montažni prijelaz ili neinteraktivni filmski segment (engl. *cutscene*), tako da je Galloway ustvrdio da je montaža uklonjena iz jezgre formalne gramatike videoigara (2006). U videoigrama, u kojima donekle sami upravljate vidnim područjem, okretanjem pogleda lijevo ili desno ujedno okrećete cijelo tijelo

²⁵ Novotvorenicu *igroizvedba* kao hrvatsku inačicu engleske riječi *gameplay* predložio mi je Hrvoje Turković u privatnoj korespondenciji i smatram je posve adekvatnim prijevodom tog složenog pojma koji je u teoriji i rječnicima objašnjavan na više različitih načina. Generalno *gameplay* označava način na koji igrač vrši interakciju s (video)igrom, a neki ga definiraju i kao zbroj svih (različitih) mehanika igre i izazova u pojedinoj videoigri (usp. Rolling i Adams, 2003). U *Oxfordovom konzičnom rječniku engleskog jezika* (2008) *gameplay* označava obilježja videoigre koja obuhvaćaju zaplet i način na koji se ona igra, a koja su različita od grafike i zvučnih efekata (v. Saones i Stevenson, 2008). Dosad se u literaturi i drugom diskursu o videoigrama u hrvatskom jeziku *gameplay* uglavnom ostavljao neprevedenim, kao tuđica. Možda se *gameplay* ponekad može prevesti kao “igrivost” (na koji se način nešto igra) ili sintagmom “pravila igre”, koja inače ima dosta široku metaforičku primjenu u jeziku, ali je značenje *igroizvedbe* ponešto drugačije, uže i specifičnije.

u tom smjeru, što je tjelesno vidljivo osobito u igrama u trećem licu. Jako je malo igara koje omogućuju da neovisno o tijelu pomičete vizuru, a i tada taj pokret nije nagao i netremičan kao pri pokretu glavom, nego uvijek postupan, panoramski i klizeći, čak i kad ga se trudite ubrzati, i teško ga je koordinirati s kretanjem, pa ta opcija najčešće i ne igra neku ulogu pri igranju. Uglavnom, zbog toga u igrama iz prvog lica igrači često imaju dojam kao da upravljaju velikom kamerom ili kao da pomiču kupolu, a ne kao da su u tijelu čovjeka, što je simulatorna namjera igara s takvom perspektivom.

No čini se da se u nekim videoigrama s početka 21. stoljeća može uočiti nastojanje da se taj problem djelomično riješi na filmski način. Naime, tendencija je u velikom broju novijih videoigara, donekle i u onima iz prvog lica, ali osobito u žanru akcijske avanture u trećem licu, da se uvodi sve više filmskih montažnih rješenja i sve više varijabilnosti u kadriranju. U videoigrama sve su prisutniji brojni brzinski “nevidljivi rezovi” (Turković, 2000), odnosno elementi kontinuirane montaže, a uz to sve je više dinamičnih izmjene vizura i raznovrsnijih kutova koji ne remete tijek interakcije i ne prekidaju korisničku kontrolu. Možda je to posebno uočljivo u seriji nastavaka igre *Pljačkašica grobnica (Tomb Raider)*, s obzirom da se radi o istoj franšizi i načelno istom tipu igre. Ne mislim pritom na puno uvjerljiviju grafiku i veći stupanj fotorealističnosti, detaljniji i precizniji dizajn zvuka, sva ona audiovizualna, grafička poboljšanja koja su rezultat tehnološkog napretka i veće procesorske moći – istaknuo bih one stvari koje bi tehnički bile izvedive i u prvim nastavcima serijala. U prvoj *Pljačkašici grobnica (Tomb Raider, Core Design, 1996)* kamera je fiksna i na uvijek istoj udaljenosti od lika Lare Croft kojim upravlja igratelj i pratimo jedan kontinuirani kadar do nekih prijelomnih točaka kada slijedi obično kraća neinteraktivna animacija. U istoimenom posljednjem nastavku *Pljačkašice grobnica (Tomb Raidera, Crystal Dynamics, 2013)* kamera je izrazito dinamična, približava se i udaljuje od Lare Croft ovisno o akciji u igri, neprestano mijenjajući plan, ujedno puno češće prikazujući lik iz različitih kutova, često kružeći oko nje, te uz puno neprimjetnih montažnih rezova koji većinom ne uskraćuju mogućnost kontrole igratelja. Više neinteraktivnih filmskih segmenata, što se može pratiti sa svakim novim nastavkom serijala, svakako možemo jednim dijelom pripisati i tehnološkom napretku i većem budžetu. No neke druge filmske promjene, poput položaja kamere i vizurnih promjena, više kratkih rezova za, recimo, dovršavanje protivnika, ili poseban modalitet svojevrsnog pauziranja u kojemu se može slobodno razgledati okoliš bez pomicanja lika, lako možemo zamisliti i u slabijim procesorskim uvjetima. Ti su postupci svakako uvjetovani pružanjem igratelju određenih promatračkih mogućnosti s kojima raspolaže u svakodnevnom životu, a kako bi se ponudio uvjerljiviji prikaz svijeta.

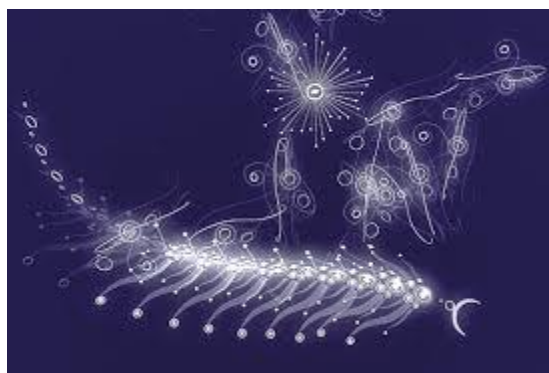
Takve tipove filmskih postupaka u videoigrama možemo promatrati kao “*pronađeno rješenje specifičnog kognitivnog problema*” (Turković, 1999: 54). Hoće li se programeri i publika zadovoljiti takvim rješenjem i hoće li to postati proizvodni standard, ili će se tražiti neko eventualno još bolje rješenje, ostaje da vidimo. Slično kao što je i film kroz povijest postupno usvajao metode i načela koja odgovaraju ljudskim perceptivnim sposobnostima, i videoigre tome teže i u tome postupno napreduju, oslanjajući se pritom, kako vidimo, i na neka tipska rješenja koja je iznjedrio film.

1.4. Ciljevi, teza i struktura rada

Istraživačko je polazište filmološko, no pritom ne računa samo na medijske sličnosti i istovjetnosti, nego uvijek vodi računa i o razlikama. Za razliku od filmova, gdje je odnos gledatelja isključivo perceptivan, u videoigrama dio značenja ostvaruje se i komunicira i kibertekstualno, kroz korisnički interventni angažman. Cilj će stoga biti ne samo ispitati na koji način i u kojoj mjeri videoigre filmski komuniciraju s korisnicima, nego i na koji način značenja ostvaruju kroz interakciju s igrateljima, odnosno procesualno. Koji su specifični doživljaji koji proizlaze iz djelovanja, kako se akcijama i djelovanjem modelira iskustvo igratelja, kako se akcijama kao jednim od temeljnih medijskih odrednica videoigara komuniciraju poruke, treba biti bitan segment i u filmološkoj analizi videoigara. Istraživanje različitih modaliteta vizualnog izlaganja u videoigrama bit će usko povezano s pitanjem kako se ono povezuje s procesualnim izlaganjem i performativnom logikom videoigara.

Dakle, kao ključno postavlja se pitanje u kakvom su odnosu ova dva načela u videoigrama, na koji način ono 'filmsko' i ono 'igrivo' zajedno funkcioniraju i kako u tim okolnostima djeluju na kreiranje doživljaja igratelja? S obzirom na očiglednu bliskost dvaju medija i žive veze i utjecaje na svim razinama, bitno je odgovoriti na ova pitanja jer će se tako ujedno preciznije ocrtati konture medijskih granica. Odgovor na to pitanje omogućit će nam dublje, kompleksnije i potpunije razumijevanje medija videoigre, ali je izgledno da će i pružiti neke nove perspektive u filmskoj teoriji, osobito u pogledu na rubne, hibridne predijele medija pokretnih slika, otvoriti nove mogućnosti u genološkom razmatranju i razvrstavanju filmskih rodova i tipova izlaganja te otvoriti neke nove analitičke perspektive za interaktivne medije.

Polazim od teze da je taj odnos filmskih i igrivih strategija kreiranja doživljaja kod igratelja komplementaran i nadopunjujući i da se može evidentirati na primjeru sva četiri tipa filmskoga izlaganja u videoigrama; narativnom, opisnom, ekspozitornom i poetskom²⁶. Na primjer, u žanru poetskih meditativnih igara kojima je svrha pružanje određenog meditativnog iskustva, uvjeti igroizvedbe trebaju biti opuštajući. Tako u njima nema opcije poraza ili čak pogrešnog poteza. Nema neposredne opasnosti, nema kraja igre, nema *game overa*, nema zamora. Nema ni neposrednog cilja koji se treba ostvariti, ili je on, kao u primjeru igre *Zanos* (*Flow*, Thatgamecompany, 2007), potpuno u drugom planu u odnosu na improvizatorsko igranje apstraktnim vizualnim oblicima. Nema stresa – ni s obzirom na pravila igre, ni vizualno. Uz takvu opuštajuću igroizvedbu, kao što se može dokazati, ide i poetsko filmsko izlaganje s istovjetnom svrhom stvaranja opuštenosti.



Slika 3 – igra *Zanos* (*Flow*, Thatgamecompany, 2007).

Dakle, u radu namjeravam istraživati načela filmske sintakse u videoigrama, njezine komunikacijske svrhe, koje tipove doživljaja se želi izazvati određenim filmskim rješenjima, a pritom uočavati i ulogu same mehanike igre i proceduralne, kibertekstualne retorike u tom procesu, očekujući da će ona biti komplementarna, odnosno usuglašena s filmskim postupcima u postizanju određenog tipa doživljaja kod igratelja.

Da bi se istražila filmska sintaksa u videoigrama, treba prvo opisati i osvrnuti se i na ostale dijelove takozvane filmske gramatike u videoigrama, na sustavan način obraditi i filmsku paradigmatiku, popisati elemente filmskog jezika i filmskog komuniciranja videoigara, ali pritom ne treba izgubiti iz vida i zanemariti društveno-kulturalni, tehnološki i proizvodno-marketingški aspekt veza dvaju medija. Iznoseći nove perspektive i fokusirajući se na diskurzivnu razinu, u ovoj se studiji ujedno i sistematiziraju dosadašnja istraživanja veza

²⁶ Podjela prema Turkoviću (v. 2003a; 2003b; 2004; 2006; 2008d; 2008e; 2009).

filma i videoigara, sortira ih se u slijedu koji smatram logičnim za uvođenje analitičkih rezultata o filmskim diskurzivnim strategijama u interaktivnim medijima.

Analiza mora biti usmjerena i na temeljnu tehnološku, algoritamsku, na procesualnu narav medija o kojemu govorimo. Ne samo na sadržaj, nego i kako se on prenosi. A ne prenosi se isključivo filmski. Stoga je drugo poglavlje posvećeno baš tim “igrivim” posebnostima. To nije samo kontekstualni okvir u kojemu govorimo pri filmološkom pristupu, to su odrednice koje i uvjetuju filmske parametre, a često i limitiraju filmsko izlaganje. Iz međusobno povezanih i uvjetovanih temeljnih distinktivnih obilježja videoigara, interaktivnosti, prostornosti i proceduralnosti, izvode se neka druga poput karakteristične sekvencijalnosti, prostorne, ali i vremenske, zatim imerzivnosti, dok su neki audiovizualni parametri, osim navedenim kategorijama, bitno uvjetovani i tehnološkim mogućnostima i ograničenjima, odnosno stupnjem razvoja.

Nakon određivanja specifičnosti, pozabavit ću se širim planom, općim vezama videoigara i filma, produkcijskim, sadržajnim, promatračkim i inim. U trećem poglavlju veze filma i videoigara bit će istražene na tematsko-motivskoj i prizornoj razini, a bit će objedinjene pojmom konvergencije. Konvergencija dvaju medija bit će razmatrana na međusobno povezanim i isprepletenim, ali organizacijski zasebno razmatranim razinama: tehnološkoj, proizvodno-marketingškoj, sadržajnoj i strukturalnoj.

Iz konvergencijske konceptualizacije ne mogu se isključiti ni elementi filmskoga izlaganja u videoigrama, i to na više razina, ali oni će biti razmatrani zasebno, u četvrtom poglavlju, u kojemu će filmska diskurzivnost biti analizirana u svojim četirima modalitetima. Navode se i detaljno objašnjavaju primjeri narativnog, opisnog, ekspozitornog i poetskog izlaganja u karakterističnom kontekstu interaktivnosti.

2. SPECIFIČNOSTI VIDEOIGARA

Ako smo uvodno ustvrdili da mnoge suvremene videoigre na prvi pogled nalikuju filmu, isto tako možemo utvrditi da se većina njih na prvi pogled od filma i razlikuje. S obzirom na sinkretičnu narav videoigara, to nije nimalo neobično. Neka od tih posebnih svojstava možda nisu dostatna za stvaranje razlike na temeljnoj medijskoj razini, ali auditivno-vizualne osobitosti poput pikseliziranosti ili čipovske glazbe²⁷, u toj su mjeri karakteristične za videoigre da unatoč prevladanosti tehničkih ograničenja koja su uvjetovala te pojave, ostaju simbolična za medij u cijelosti. To potvrđuje i njihova prisutnost u tzv. retrodizajnu suvremenih igara, kao i to da su u filmovima uvijek nedvojbeno referenca na videoigre.

Te se osobitosti, manje ili više inkluzivno, često nastojalo sustavno osmisliti kroz pojmove estetike medija (npr. Murray, 1997: 97-182; Egenfeldt-Nielsen, Smith i Tosca, 2008: 117-156) ili njegovog jezika (Manovich, 2001), a u ovom poglavlju namjeravam se fokusirati na one aspekte koji su bitni za našu analizu i odnose s filmskim područjem. Naime, pri uvođenju filmoloških pojmova i teorijskih nacрта u polje videoigara potrebno je osvrnuti se na distinktivna obilježja novomedijskog područja koja čine odredbeni okvir i uvjetuju filmske parametre.

Interaktivnost i imerzivnost zasigurno su dva ključna i najfrekventnija pojma u teorijskom promišljanju posebnosti videoigara, i premda su konstantno osporavani i odbacivani, neizbježni su u suvremenoj teoriji, makar kao meta argumentiranih kritika. Pregled često raznovrsne uporabe tih, kao i nekih srodnih, izvedenih i zamjenskih pojmova, kao i osvrt na rasprave i polemike koje su se iz toga razvile, približit će nas upoznavanju temeljnih obilježja videoigara i mogućnostima njihove korespondencije s filmskim diskurzivnim strategijama.

²⁷ Engl. *chiptune* ili osmobitna glazba. Sintetizirana elektronička glazba koju su proizvodili zvučni čipovi u ranim arkadnim, računalnim i konzolaškim sustavima.

2.1. Aktivnost

Neka razina uključenosti korisnika i s njom povezana varijabilnost “teksta” presudna je u promišljanju distinktivnih obilježja videoigara. Često se upravo aktivnost navodi kao temeljno i najvažnije svojstvo videoigara, kao njihova bît kojoj su podređeni svi drugi izražajni medijski aspekti. No rasprave o kakvoj se točno vrsti aktivnosti radi, koja je razina sudioništva prisutna i kojim terminima i pojmovima točno opisati ta svojstva videoigara, ostavit će dosta prijemora i nedoumica. U teoriji, ali i u drugim tipovima diskursa, otvorenost videoigara korisničkom unosu podataka i procesualno odgovaranje računala izlaznim informacija na te unose, najčešće se označavalo pojmom *interaktivnosti*.

2.1.1. Problematičnost pojma *interaktivnosti*

Interaktivnost je pojam koji se najfrekventnije upotrebljava u definiranju ključnih obilježja videoigara, pa i novih medija uopće, a još uvijek dominira i publicističkim, marketinškim te razgovornim diskursom u tom području, često kao pridjevski dodatak žanrovskoj ili vrstovnoj odrednici. Nema spora da je određeni tip korisničke aktivnosti, dotad neuobičajene u medijima, koja nije isključivo misaona, jedno od ključnih odredbenih svojstava, možda čak i sama bit onoga “novog” koje se pridijeva digitalnim medijima, a najjednostavnije je rješenje taj tip aktivnosti spojiti s prefiksom *inter*, pri čemu mnogi ne ulaze u dubinu te riječi. No primjena je pojma znatno šira i ne odnosi se samo na računalne tehnologije. Interaktivna drama ili predstava, slikovnica, tekst ili mrežna stranica, kad god je u djelo ili medijski proizvod uključena neka razina odlučivanja konzumenta koja nije isključivo duhovno-interpretativna, tradicionalno i gotovo automatski poseže se za baš tim pojmom.

U teoriji se paralelno uz opisivanje i definiranje interaktivnosti videoigara taj pojam i kritički propituje te odbacuje kao neprecizan i problematičan, uz još neke srodne i komplementarne pojmove poput sudioništva, otvorenosti i nelinearnosti. Sve je interaktivno u širem smislu i ništa nije interaktivno ako se gleda doslovno značenje te riječi, to bi ukratko bio sukus osporivosti tog termina.

Značenjska širina pojma, mnoštvo i raznolikost uporabnih konteksta obično je prva stavka kritičkog udara. Za Manovicha je pojam preširok da bi bio koristan, ujedno je i tautološki kad se govori o računalnim tehnologijama jer je to njihova elementarna činjenica (2001: 55), stoga za različite vrste interaktivnih struktura i operacija koristi neke druge koncepte, poput simulacije, slikovnog sučelja, izborničke interaktivnosti i dr. (2001: 56), a spominje i razliku između doslovnog shvaćanja interaktivnosti (fizičkog) i prenesenog (psihološkog)²⁸. Dakle, premda odbacuje *interaktivnost* u širem smislu pojma i općenitosti uporabe, Manovich ipak zadržava samu riječ kao pridjevski dodatak drugim riječima, uz određenu razinu kategorijalnog preciziranja.

Mnogo se više raznovrsnostima *interaktivnosti* bavila Marie-Laure Ryan (2001), koja je primjer onih analitičara novih medija koji ne žele odustati od tog pojma, nego ga preciznije objasniti, pa i rastegnuti njegove značenjske implikacije ako treba. Tako se Ryan ekstenzivno bavi objašnjavanjem različitih tipova interaktivnosti koju ne ograničava na elektroničke medije, a razvrstava je u četiri kategorije. Kao i Manovich, polazi od razlike interaktivnosti u prenesenom, interpretativnom smislu, u kojoj čitatelj i gledatelj aktivno sudjeluju pri konstruiranju slike svijeta djela, pa interakcija označava “kolaboraciju čitatelja i teksta u proizvodnji značenja” (Ryan, 2001: 16), te one u doslovnom smislu, u kojoj korisnik na određeni način može djelovati unutar teksta. Ryan navodi daljnju distinkciju, odnosno stupnjevanje te prenesene ili figurativne interaktivnosti: “slaba” je u tradicionalnom tipu narativa, a “jaka” u (post)modernističkim tekstovima koji svojom eksperimentalnom i autoreferencijalnom prirodom produbljuju čitateljevu suradnju s tekstem. Nasuprot tome, doslovna, nemetaforička interaktivnost, koja je prvenstveno u fokusu kad se govori o novim medijima i koja dobrim dijelom počiva na elektroničkoj tehnologiji mada je transmedijalna, označava tekstualne mehanizme koji omogućuju čitatelju da utječe na tekst, odnosno da ima određenu kontrolu nad dinamikom njegova odvijanja (Ryan, 2001: 17). Ryan i tu interaktivnost dijeli na slabu i jaku (Ryan, 2001: 17), odnosno, kako će se kasnije u svojoj knjizi preciznije izraziti, na selektivnu i produktivnu (Ryan, 2001: 207).

Slaba ili selektivna interaktivnost predstavlja izbor između predefiniranih alternativa, a snažna ili produktivna (zapravo jedina doslovna interaktivnost u smislu među-djelovanja) ona je u kojoj korisnik, *interaktor*, kako ga naziva Ryan, verbalno ili fizički djeluje i tako sudjeluje u fizičkoj proizvodnji teksta (v. Ryan, 2001: 16-17, 175-282). Ryan videoigre

²⁸ Primjeri “fizičke interakcije između korisnika i medijskog objekta” (Manovich, 2001: 57) bili bi pritiskanje tipke, odabir poveznice i pomicanje tijela (Manovich, 2001: 57). Psihološka interakcija, s druge strane, podrazumijeva procese poput popunjavanja praznina, formiranja hipoteza, prisjećanja i identifikacije koji se traže pri razumijevanju bilo kojeg teksta ili slike (Manovich, 2001: 57).

smješta između selektivne i produktivne interaktivnosti jer igrač ne pridonosi tekstu, ali njegovo djelovanje zahtijeva vještinu i time aktivnije sudioništvo u odnosu na odabir opcija iz konačnog izbornika (Ryan, 2001: 210). Očito je Ryan mislila na videoigre u najopćenitijem smislu, jer u različitim vrstama i žanrovima videoigara taj odnos selektivnosti i produktivnosti teško bi bilo tako jednostavno i obuhvatno opisati.

No veći je problem koji proizlazi iz takvih podjela na različite vrste interaktivnosti to što se fokusiraju na samo jedan od tipova koji se smatra dominantnim. U slučaju videoigara, očekivano, primarnom se označuje nemetaforička interaktivnost, a pritom se zanemaruje učinak one druge, interpretativne, koja je također prisutna. Stoga se otvara prostor kritike koncepta *interaktivnosti* zbog poistovjećivanja s mehaničkim, kinetičkim djelovanjem, a zanemarivanja mentalnog sudjelovanja (v. Aarseth, 1997; Peović Vuković, 2012).

Čini se da su tom problemu doskočili Salen i Zimmerman kad su u svom konceptu istaknuli istovremenost i preklapanje različitih vrsta interaktivnosti (2004: 69). Podijelili su interaktivnost na četiri preklapajuća modaliteta: 1. kognitivna interaktivnost koja znači interpretativno sudioništvo, 2. funkcionalna interaktivnost koja znači utilitarno sudioništvo, 3. eksplicitna interaktivnost koja znači sudjelovanje s dizajniranim izborima i procedurama, 4. interaktivnost izvan-objekta ili sudioništvo unutar kulture kojoj objekt pripada (v. Salen i Zimmerman, 2004: 57-70). Kako je knjiga Salen i Zimmerman posvećena videoigramama, i u ovoj će studiji fokus biti na njima specifičnoj, premda ne i jedinoj, *eksplicitnoj* interaktivnosti.

Drua struja teoretičara koja se bavila tom terminološkom problematikom išla je k potpunom odbacivanju pojma i iznalaženju nekih zamjenskih neologizama. Koncentrirajući se na ono što interaktivnost ne isporučuje, a riječ to obećava na neki način, na to međudjelovanje, za njih je interaktivnost pojam opterećen iznevjerenim očekivanjima, mit (Manovich, 2001: 55) ili fikcija (Aarseth, 1997: 51). Možda se u kontekstu pretjeranog optimizma glede mogućnosti novih medija, a koje uvelike utjelovljuje baš pojam interaktivnosti, i može shvatiti oštrina s kojom se obračunavalo s uporabom te riječi u teoriji. Tek malo promišljeniji i trezveniji pogled na “interaktivne” sustave otkriva popriličnu ograničenost mogućnosti djelovanja. Parametri igre unaprijed su zadani i fiksni, a igračeva je kontrola strogo ograničena pravilima i raznim granicama i zidovima unutar igre, vidljivim ili nevidljivim, napadno nelogičnim unutar fikcionalnog svijeta ili vješto prikrivenim. Čak su i neki igračeви odabiri potpuno irelevantni za odvijanje igre; na primjer, biranje različitih replika u dijalozima vrlo često ništa ne mijenja u samoj priči, pa je mogućnost smislenog izbora u takvim slučajevima iluzorna. Komunikacija s programom odvija se na “vrlo ograničen, protokolaran način” (Peović Vuković, 2012: 193), a nudi čak i manju slobodu

korisničkog odlučivanja u odnosu na neke starije medije. Narav korisničke djelatnosti u novim medijima u najmanju je ruku dvojna – uz nešto djelatne kontrole koja mu je na raspolaganju, korisnik je istovremeno snažno kontroliran predeterminiranošću zbivanja i limitiranošću opcija koje su mu na raspolaganju.

U narativnih sustavima ili dominantno narativnim videoigrama ograničenja su posebno uočljiva. Priča se esencijalno ne može promijeniti, čak i kad ide u više mogućih smjerova i s različitim ishodima, svi su oni unaprijed određeni i igratelj ih tek otkriva. Priča je unaprijed napisana, a tek je virtualno istraživanje interaktivno (Poole, 2004). Jeff Murray (2002) tu je dinamiku opisao kao dijalektičku međuigru agentnosti²⁹ i strukture. Ograničenosti koje iz toga proizlaze često su veće nego u nekim starijim medijima. Linearnost je izraženija. Knjigu možemo otvoriti na bilo kojoj stranici, možemo preskočiti dosadne dijelove, odmah pročitati kraj. Prohodnost teksta ne ovisi o tome hoćemo li točno izvesti određeni, unaprijed predviđen i dizajniran tip poteza i radnji. Time se donekle ograničava i asocijativna sloboda i bogatstvo koje obično nude neki tradicionalni mediji. Manovich to svojstvo informacijskih tehnologija opisuje kao eksternalizaciju i objektivizaciju asocijativnih procesa uma, koja se može iskoristiti za pojačanu kontrolu (2001: 59-61). Nadovezujući se na Althusserov pojam interpelacije, Manovich ističe kako se struktura tuđeg uma zamjenjuje našom. Ako se u filmu i drugim kulturalnim tehnologijama industrijskog društva tražila identifikacija s tuđom tjelesnom slikom, sad se “od korisnika računala traži da se slijedi mentalna putanja dizajnera novoga medija” (2001: 61).

Dakle, u određenom smislu *interaktivnost* znači upravo suprotno, veću korisničku pasivnost. Neki su se teoretičari (npr. Sarkis, 1993; Wilson, 2003) za označavanje tog fenomena poslužili terminom *interpasivnosti*, a ona predstavlja iluzornu interaktivnost koja proizvodi pasivnost. *Interpasivnost* tako označava podređenost stroju, pri čemu je korisnička mogućnost djelovanja “u velikoj mjeri kompromitirana potpunom negacijom slobode u provedbi izbora u smisljenoj razmjeni” (Wilson, 2003). No potpuna sloboda djelovanja ni nije ideal videoigara i dio njihove privlačnosti proizlazi upravo iz ograničavanja mogućnosti

²⁹ U ovom kontekstu koristim riječ *agentnost* kao hrvatski jezični ekvivalent engleske riječi *agency* koja ima širi spektar značenja od onih riječi koje se u hrvatskom najčešće uzimaju kao prijevodi. U ovom primjeru postojeće hrvatske inačice engleske riječi *agency*, odnosno najčešći prijevodi, imale bi nešto drugačije značenjske implikacije. *Aktivnosti* i *djelatnost* u Anićevoj *Rječniku hrvatskoga jezika* (1998) definirane su kao “osobine onoga koji je djelatatan”, a sama *djelatnost* znači i opseg rada jedne struke, odnosno određeno “područje rada” (npr. *ugostiteljska djelatnost*). Značenje koje je nama ovdje potrebno, a bit će na još nekoliko mjesta i često se javlja u literaturi o videoigrama, nešto je specifičnije i općenito bi se moglo označiti kao sposobnost djelovanja. Ovdje nije riječ o samoj aktivnosti ili djelatnosti, nego općenitije o *mogućnosti* aktivnosti ili djelovanja kao zasebnog svojstva, stoga mi se čini potrebnom nova mislena ili apstraktna imenica za oznaku tog svojstva, a to je *agentnost*.

djelovanja. Dio užitka videoigara proizlazi iz “suženosti opcija” (Bernstein, 2005), iz “ograničenja koja moramo savladati ukoliko želimo pobijediti u igri” (Peović Vuković, 2012: 194). Kako to Poole pokazuje na primjeru narativnih igara, u njima je privlačna sofisticirana iluzija izbora bez odgovornosti, jer korisnici ne žele svojim eventualnim lošim izborom upropastiti priču u kojoj sudjeluju (2004: 197).

Svejedno, ta “iluzija” smislenog djelovanja, varka ili laž izbora, prva je na listi grijeha pojma *interaktivnosti* zbog kojega ga treba bezrezervno odbaciti prema mišljenju nekih teoretičara, a među njima se najviše istaknuo Espen Aarseth. On smatra kako se tim pojmom sugerira da su ljudi i strojevi ravnopravni partneri u interakciji (Aarseth, 1997: 48) te da se njime pojednostavljuje dinamika odnosa korisnika i sučelja. Taj odnos nije recipročan, nema doslovnog međudjelovanja i korisnik nije osnažen do razine koautorstva, kako su neki ishitreno sugerirali. Stoga on predlaže nove pojmove koji bi trebali preciznije ukazati na narav novih medija. Riječ kibertekst (engl. *cybertext*) Aarseth preuzima iz knjige Norberta Wienera *Cybernetics* (1948), kao koncept usredotočen na mehaničku organizaciju teksta i na korisnika koji je integriran u proces djelovanjem i u izvanspoznajnom smislu (engl. *extranoematic*) (Aarseth, 1997: 1), pri čemu Aarseth očito misli na motoričko djelovanje, na primjer, ono koje je potrebno za unos komandi. Također je bitno da takvo korisničko djelovanje, kako dalje naglašava Aarseth, nije trivijalno poput arbitrarnog listanja stranica (Aarseth, 1997: 2). Tako zamišljen koncept *kiberteksta* nije žanrovska odrednica, već se pojam koristi radi opisa šire kategorije tekstualnog medija. Aarseth taj pojam naziva perspektivom za opis i proučavanje komunikacijskih strategija dinamičkih tekstova (Aarseth, 1997: 5). Kibertekstualan proces Aarseth naziva i *ergodičkim*. Taj je pojam nastao spajanjem grčkih riječi *ergos* i *hodos* koje znače *rad* i *put*, a također se koristi i u fizici.

Dva spomenuta Aarsethova neologizma uvelike su sinonimna, s tim da *kibertekst* sugerira digitalno-elektronički pogon s jedne strane, a tekstualnost s druge, pa će se za transmedijalna istraživanja prikladnijim činiti izraz *ergodičnosti*, kao leksički neutralniji pojam³⁰. U određenom je smislu *kibertekst* potkategorija ergodičnosti, odnosno “vrsta teksta koja se čita ergodički” (Wardrip-Fruin, 2005). Ryan ergodičnost, odnosno *ergodički dizajn* specificira kao “ugrađeni protokol koji uključuje povratnu petlju koja omogućuje tekstu da modificira sama sebe, tako da se čitatelj susreće s različitim znakovnim sekvencama tijekom različitih seansi čitanja” (Ryan, 2001: 206).

³⁰ U samoj knjizi *Cybertext* (1997) Aarseth opisujući pojmove *kiberteksta* i *ergodičnosti*, na više mjesta nudi nekoliko različitih definicija u različitim kontekstima, što rezultira određenim nejasnoćama u samom razumijevanju tih pojmova. Za više o tim značenjskim komplikacijama, v. Wardrip-Fruin, 2005

Da ni ergodičnost ni kibertekstualnost nisu isključiva alternativa pojmu interaktivnosti, premda se čini da su slični, ukazuje Ryan koja “ne-trivijalni napor” kao ključnu odrednicu ergodičnosti ne smatra nužno korisničkim unosom – neke tekstove shvaća kao zatvorene sustave čija povratna petlja stvara transformacije bez ljudske intervencije (2001: 207). Ryan je svoju tekstualnu tipologiju postavila usporednim izvođenjem kategorija interaktivnosti i ergodičnosti, uz elektroničnost kao treći kriterij (v. Ryan, 2001: 206-210). Tako bi čisti ergodički “tekstovi”, koji nisu ni elektronički ni interaktivni, bile instalacije ili djela koja proizvode nove rezultate reagirajući s okolinom bez intervencije onoga tko ih promatra (Ryan, 2001: 208).

Intervenciju promatrača Ryan smatra obilježjem interaktivnosti, što je druga kategorija, ne nužno povezana s ergodičnošću. Kao isključivo ergodičke ali ne i interaktivne, Ryan navodi primjere nekih umjetničkih instalacija ili arhitektonskih solucija s posebnom refleksijom svjetlosti, a općenito u tu kategoriju spadaju brojna djela kinetičke umjetnosti, osobito kinetičkih skulptura. Poznati domaći primjer ergodičko-neinteraktivnog dizajna bile bi morske orgulje u Zadru. Interaktivni je tekst u tom kontekstu preciziran kao “stroj pokretan unosom korisnika” (Ryan, 2001: 210) i kao takav ne mora nužno biti i ergodičan, kao što je slučaj s kazivanjem bajke djetetu uz izmjene i improvizaciju, ili elektroničke (internetske) konverzacije i pretraživanja *online* kataloga (Ryan, 2001: 207-209). Za videoigre u ovom kontekstu bitno je napomenuti da su na presjecištu svih triju kategorija, odnosno istovremeno su i ergodične, i interaktivne, i elektroničke (Ryan, 2001: 210).

Dakle, vidimo kako se određeni ključni pojmovi tumače i koriste na različite načine, što ni inače nije netipično za teoriju, a rasprava o tome indikativna je za novo polje koje iznalazi specifičnu terminologiju za svoje područje. Na ovom primjeru vidimo i kako se kategorijalni i terminološki aparat i leksik studija videoigara još brusi, a kanon tekstova i radova, premda se nazire, još nije dovoljno ustanovljen i učvršćen. S time da se velika većina analitičara nije bavila detaljnijom eksplikacijom terminologije, nego bi jednostavno koristili riječi poput *interaktivnosti* u smislu koji njima odgovara kao samorazumljiv i neproblematičan. Što ne znači da su ti radovi nužno slabiji ako nisu raščerečili pojam *interaktivnosti* prije uporabe. Samo korištenje pojma ne treba apriorno uzimati kao nedostatak nekog teorijskog teksta. Raširenost pojma i njegova popularnost svakako bi trebalo uzeti u obzir, i premda treba izbjegavati njegovu prečestu, nekritičnu uporabu, ne treba ga proskribirati i u potpunosti izbaciti iz rječnika.

Nije nevažno napomenuti da je osporavanje koncepta *interaktivnosti* uglavnom provođeno u ponešto drugačijem kontekstu, a ne i izravno u teoriji videoigara, premda su u

tim studijama rubno obuhvaćane i videoigre. Taj je kritički kontekst bio ili širi novomedijski, kao kod Manovicha, ili, kao u Aarsethovom primjeru, onaj elektroničke književnosti i hiperteksta, u kojemu je ta kritika dosta precizno i točno izvedena i u kojemu zamjenski pojmovi *ergodičnosti* i *kibertekstualnosti*, ponuđeni kao istraživačka perspektiva, a ne i egzaktni termini, kako je i sâm Aarseth isticao, sigurno uvjerljivije zvuče od *interaktivnosti*. U tom kontekstu, u kojemu se prvenstveno kritizira *interaktivnost* kao pridjevski dodatak novim ili eksperimentalnim vrstama elektroničke književnosti i fikcije, predloženi neologizmi *kibertekst* i *ergodičnost* prvenstveno zamjenjuju *interaktivno* kao pridjev. Ergodičnost je na jednom mjestu i definirana upravo kao pridjev (Aarseth, 1997: 95), a ne i kao opća imenica. Tako su osmišljeni koncepti *ergodičke književnosti* ili *ergodičke fikcije* kao zamjena za vrlo klimave sintagme *interaktivne književnosti* ili *interaktivne fikcije*. Pojmovi *kiberteksta* i *ergodičnosti*, međutim, imaju veću primjenu u kontekstu za koji su i osmišljeni, odnosno u teoriji raznovrsnih elektroničkih i eksperimentalnih tekstova nego videoigara, stoga će i sâm Aarseth nešto kasnije reći da rijetko koristi te pojmove jer nisu od velike koristi u proučavanju videoigara (Aarseth, blog *Grand Text Auto*, komentar objavljen 13. kolovoza 2005.). Koncept *kiberteksta* nije formiran kao kategorija, jer je u tom smislu previše širok da bi bila od velike koristi, nego kao perspektiva za usmjeravanje pozornosti na aspekte i žanrove koje druge perspektive nisu uzele u obzir (*ibid*).

U teoriji videoigara takva anatemizacija pojma *interaktivnoga* nije jednako opravdana. Aarseth je možda u pravu kada kaže da ta riječ konotira puno stvari, a ne denotira ništa (Aarseth, 1997: 48), no ne vrijedi li to i za mnoge druge pojmove u teoriji? I sam je Aarseth ponudio nekoliko različitih definicija *ergodičkoga* i to u različitim kontekstima (usp. Wardrip-Fruin, 2005), da bi se ta riječ na još raznolikije načine koristila u teoriji³¹, čineći taj pojam denotativno prilično nejasnim u generalnom smislu.

Ipak, ako i nije u potpunosti za odbacivanje, pojam *interaktivnosti* nikako nije sam po sebi dostatan za precizan opis strukturalnog mehanizama videoigara i tipa aktivnosti koji se odvija u njima, a koncepti poput *ergodičnosti* i *kibertekstualnosti* svakako su dobrodošla potpora preciznijem razumijevanju i opisivanju videoigara.

³¹ Dovoljno je usporediti Moulthorpovu definiciju *kibertekstualnosti* (v. gore, poglavlje 1.2.) s onom Ryan, koja taj pojam poistovjećuje s *ergodičnošću* (v. Ryan, 2001: 206)

2.1.2. Način djelovanja u igri – interventnost i dijegetičnost

Osporavanjem koncepta *interaktivnosti* kao onoga koji je prikladno pojednostavio narav specifičnog djelovanja unutar videoigara, ostaje određena terminološka praznina za oznaku osobitosti videoigara. Riječ koja se činila jednostavnom u svojoj općenitosti i uporabnoj raširenosti, izglobljena je iz svoje pozicije samorazumljivosti da bi ostavila određenu skepsu i nedoumice kad se žele opisati mehanizmi djelovanja u videoigrama. Pojmovi poput *kiberteksta* ili *ergodičnosti* ukazuju na narav i strukturu medija, upućuju na povratnu spregu korisnika, stroja i djela, ali ne govore o kakvoj se vrsti aktivnosti radi i po čemu je ona specifična u odnosu na druge medije.

Prva točka određivanja tipa aktivnosti tiče se razlikovanja u odnosu na interpretativnu djelatnost, koja se ne isključuje u potpunosti, ali se stavlja u drugi plan. To je na više mjesta u teoriji učinjeno tako da se isticala korisnička *interventnost* pri djelovanju, a često u okvirima spornog pojma *interaktivnosti*. Tako za Camerona ona znači “intervenciju unutar same reprezentacije, a ne drugačije čitanje” (Cameron, 1995), a i Ryan *interaktivnost* u užem smislu specificira upravo mogućnošću interventnosti (2001). Galloway je, izbjegavajući termin interaktivnosti, videoigre definirao kao aktivni medij, odnosno kao onaj čija se materijalnost pomiče i restrukturira, ističući razliku prema teorijama “aktivne publike” koja unosi svoju interpretaciju i recepciju u djelo (2006a: 3). Videoigre su, kao i računala općenito, nov medij “kojemu temelj nije gledanje ili čitanje, nego poticanje materijalne promjene kroz akciju” (Galloway, 2006: 4).

S druge strane, filmska teorija upravo odsustvo mogućnosti *interventnog djelovanja* vidi kao tipično obilježje filma. Npr. Turković razgraničava filmski od životnog prizora time što u potonjem možemo interventno djelovati (2000: 64). “Područje *filmskog prizora* raspoloživo je isključivo promatranju, nije djelatnim, interventnim područjem. Barem ne u tipičnim prilikama (eksperimentalističko ispitivanje graničnih mogućnosti dijelom je vrlo netipičnih prilika)” (Turković, 2000: 64). Videoigre su, nasuprot tome, konstitutivno i tipično upravo takvo, djelatno, interventno područje, premda bitno ograničeno i strukturirano pravilima u odnosu na mogućnosti djelovanja u stvarnom životu.

Korisnička mogućnost djelovanja u teoriji se videoigara označavala i pojmom *agentnosti*. Murray je agentnost (engl. *agency*) definirala kao “zadovoljavajuću moć da se poduzmu smislene akcije i vide rezultati naših odluka i izbora” (1997: 126). Pri tome sama

djelatnost nije isto što i agentnost, a Murray kao primjer ne-agentne aktivnosti navodi djelovanje u nekim igrama na sreću (Murray, 1997: 128). Za Murray *agentnost* nadilazi sudjelovanje i aktivnost, ona predstavlja i “estetski užitek” (Murray, 1997: 128) te je jedna od ključnih estetskih kategorija specifičnih za novi medij (v. Murray, 1997: 97-182)³². Dok definiranje *agentnosti* kao dijela “estetike medija” može dobro poslužiti i za distingviranje korisničke aktivnosti u videoigrama od aktivnosti u nekim drugim tipovima igranja, a unutar istog računalno-digitalnog medijskog konteksta, primjerice, u kladenju preko interneta, može se činiti da je potpuno odbacivanje aleatornog, kockarskog elementa igre iz tog koncepta suspektno. Mada većina videoigara u cailloisovskoj četverodijelnoj kategorijalnoj mreži igara dominantno nije aleatorna (kockarska) ili ilinktična (vrtoglava), nego znatno više agonalna (natjecateljska) ili mimikrična (imitatorska), neke videoigre mogu biti upravo takve. Rulet može biti i videoigra, no on je to samo kad se u njemu baratati fikcionalnim novcem, odnosno fikcionalnim razmjenskim vrijednostima koje su virtualno reprezentirane, a bez stvarne razmjenske vrijednosti. Digitalni rulet u kojemu se igra s pravim novcem ne smatra se videoigrom, nego kasino-igrom, odnosno internetskom, virtualnom podvarijantom kladioničarskih igara.

Granica se može činiti arbitrarnom, osobito s obzirom na eventualne sličnosti u programima i njihovoj vizualnoj prezentaciji, no kladenje pravim novcem na ishode raznih događaja, bilo stvarnih, bilo virtualnih, uzima se kao potpuno drugi tip igranja u odnosu na ono u videoigrama, pa se tako i te igre stavlja u širu, transmedijalnu kategoriju igara na sreću, ali nikad i u onu videoigara. Videoigre mogu samo simulirati takve igre, jer u njima nema pravog uloga. A kada je u igri ulog fikcionalan, slabi aleatorni moment igre. Napetost rizika i neizvjesnosti aleatornog otpušta se i prelazi prema drugom, paidijskom³³ polu igre – mimikrijskom. Videoigre tipično podrazumijevaju simulaciju, a ona suspendira stvarni rizik, kao i stvarni dobitak, uostalom. Kad je ulog fikcionalan, fikcionalna je i “sreća”. Pobjednik nema opipljivu nagradu, osim unutar tog fikcionalnog konteksta. Ali ništa ne može ni izgubiti izvan tog okvira, za razliku od pravih igara na sreću. Baš taj hazard, prepuštanje neizvjesnome i nasumičnome bez osigurača, čini temelj privlačnosti aleatornog, onako kako ga je formulirao Caillois (1965). Videoigre tipično nisu ni ilinktične (vrtoglave), no taj aspekt igre može se koliko-toliko uspješno simulirati, dok je prenošenje prave aleatornosti puno teže

³² Druge su dvije kategorije *imerzivnost* i *transformativnost*.

³³ Riječ *paidijski* u ovom radu rabim kao pridjevsku oznaku za obilježja slobodne ili improvizatorske igre kako ih je definirao Caillois (1965), a prema starogrčkoj riječi *paidia* koja izvorno znači dječju igru ili zabavu. Premda imaju isti korijen riječi (stgrč. *país* – dijete) i vrlo sličan slovni sastav, pa se zato ponekad i miješaju, *paidia* je različita od starogrčke riječi *paideia* koja se odnosi na odgoj.

ostvariti. U videoigrama ulog je tipično fikcionalan i ima gotovo isključivo fikcionalne posljedice.

Natjecanja i e-sportovi s određenim fondom nagrada preuzimaju drugi, dodatni okvir koji čini se da svojim stvarnosnim uplivom remeti koncept “čiste” igre. Tada ujedno u sustav igre često ulaze i vanjski faktori poput gledateljskog interesa i medijskog spektakla, koji onda imaju komercijalne posljedice. No to je uglavnom samo ljuska bîti igre. Novac koji se uloži u igru prije same igre njoj je izvanjski, makar na nju utjecao u smislu angažmana i načina igranja, no sam po sebi čini jednu drugu igru, možda i aleatornog tipa, ali zasebnih i jednostavnih pravila raspodjele sredstava pobjednicima. Sudionici i dalje igraju u svojem izdvojenom svijetu posebnih pravila, u svojoj “fikciji”, a tek je kontekst više ili manje izmijenjen pritiskom vanjskog faktora.

Budući da je aleatorna dimenzija igre u drugom planu i nikad dominantna u videoigrama, za njih još relevantnije bivaju neke Huizingine teorije igre (1992) kojima je glavni prigovor bio upravo to da nisu računale na kockarske vrste igara. Dakle, opravdanim stavljanjem u drugi plan aleatornog momenta igre (koji se ne isključuje u potpunosti), jedna se pojava ovdje nameće kao bitna za distinktivnost videoigara – djelovanje unutar zatvorenog dijegetskog prostora, unutar prizorne reprezentacije, odnosno unutar “začaranog kruga” igre, kako je Huizinga formulirao odvajanje iskustva igara od svakodnevnog iskustva (1992). Virtualni svjetovi igre jesu “privremeni svjetovi” (Huizinga, 1992), posebno mjesto u vremenu i prostoru (Salen i Zimmerman, 2003: 95). Zato se interventno djelovanje u videoigrama može jasno razlikovati od drugih tipova interventnog djelovanja u algoritamsko-digitalnom, pa i širem strojnom okružju, kao što je manipuliranje prizora na sučelju računala i naprava, njihovo konfiguriranje, petljanje po izbornicima raznih aplikacija ili multimedijalnih DVD-a koji se ponekad brendiraju i kao *interaktivni*. Čini se očiglednim, no videoigre od tih sustava razlikuje upravo to što su doslovno *igre*; u onom smislu njihove izdvojenosti od stvarnosti koju je opisao i Huizinga: “Igra nije 'obični' a niti 'pravi' život. Ona je, prije svega, izlaženje iz njega u privremenu sferu djelatnosti s nekom vlastitom težnjom” (Huizinga, 1992: 15). Probijanje “začaranog kruga” igre uplivom stvarnosnog, kao u primjeru klađenja, možda je nešto što osporava ideju zatvorenosti i izdvojenosti igre od svakodnevnog svijeta u tradicionalnim igrama, ali u videoigrama takva probijanja nisu uobičajena. Da, može se i kupovati pravo na sudjelovanje, na ukrasne sadržaje ili na prednost u igri, no to je dio ekonomskog modela samog proizvoda – način plaćanja igre koji nije određujući za pravila unutar zatvorenog sustava i svijeta igre. Može se i kladiti na ishode videoigara, no takvo je klađenje izvanjsko samoj igri, jedna nova igra za sebe.

Složenost problematike fikcionalnoga i stvarnosnoga u videoigrama Galloway je nastojao razlučiti uvođenjem pojmova *dijegetske* i *nedijegetske* iz književne i filmske teorije, uz ogradu da u kontekstu videoigara ti koncepti ponešto drugačije funkcioniraju (2006: 7). Dijegetski elementi predstavljaju svijet narativne akcije, a i u nenarativnim igrama postoji bazičan scenarij ili situacija igre, njezina “druga stvarnost” (Caillois) koja funkcionira kao dijegeza igre, koju npr. u *Pongu* (Atari, 1972) predstavljaju stol, lopta i dva reketa (v. Galloway, 2006: 7). Nasuprot tome nedijegetski elementi igre izvanjski su svijetu narativne akcije i zamišljenom svijetu likova i priče (Galloway, 2006: 7-8). Odabir težine nivoa tako bi bila nedijegetska radnja, a pucanje u neprijatelja u tom nivou dijegetska. No samo je jedan od četiri Gallowayeva tipa djelovanja u videoigrama zapravo za njih u potpunosti distinktivan i ispunjava razlikovni kriterij prema filmu i drugim medijima – dijegetsko-operatorski način djelovanja, koje vrši igratelj. Strojno dijegetsko djelovanje istovjetno je filmskoj neinterventnoj reprezentaciji, pa i jest “filmski” moment igre, a u ostala dva Gallowayeva tipa akata razlika je prvenstveno u frekventnosti pojavljivanja. Strojno nedijegetsko djelovanje, bar u svojoj podvarijanti tehničkog onesposobljavanja, poput rušenja ili *glitcheva*, sastavno je svim tehničkim medijima, pa i na filmu se može vidjeti puknuće, i film može nepredviđeno zastati ili zatrzati. Nedijegetsko operatorsko djelovanje poput pauze također je dio filmskog i slušateljskog iskustva u određenim uvjetima konzumacije, dok Galloway donekle griješi kad poistovjećuje nedijegetske izbornike s nedijegetskom aktivnošću, pa strategijske ili RPG igre proglašava dominantno nedijegetski djelatnima (v. Galloway, 2006: 14).

Izbornici u tim vrstama igara vizualno jesu nedijegetični elementi, no najčešće se u njima djeluje upravo dijegetski, odnosno s posljedicama i intervencijom u predočeni dijegetski svijet, makar s vremenskim odmakom kao u strategijama na poteze. Selektivne i konfigurantske nedijegetske opcije svakako jesu prisutnije u videoigrama nego u filmu, štoviše, to je jedno od tipičnih obilježja digitalno-kompjutorskih medija i “algoritamske kulture” uopće, no djelovanje u njima nije uvijek nedijegetsko. Nema razlike u opremanju lika oružjem kroz nedijegetski izbornik ili kroz tipku prečaca – u oba slučaja radi se o dijegetskom činu, samo u prvom slučaju ono nije odrađeno u stvarnom vremenu, nego najčešće ubrzano, prezentacijski kroz elipsu, ili uz odgodu izvršenja, koje se naknadno strojno-dijegetski, tj. filmski prezentirana. No po Gallowayevim primjerima, korištenje nedijegetskog izbornika bilo bi dostatno da i to korisničko djelovanje učini nedijegetskim, što vrlo često nije slučaj.

Dakle, premda je samo jedna od Gallowayevih *djelatnih* dimenzija videoigara, ona dijegetsko-operatorska, samo njima tipična, određene razlike i specifičnosti videoigara vidljive su i u drugim elementima.

2.2. Nedijegetski elementi

Galloway ističe da su nedijegetski elementi puno prisutniji u videoigrama nego u književnosti ili filmu, u kojemu su to npr. naslovi i titlovi (2006: 8), no dalje ne razlaže tu razlikovnu dimenziju, koja mi se čini jednim od bitnih distinktivnih elemenata medija filma i videoigara. Nedijegetski elementi u videoigrama, osim što su vizualno znatno prisutniji i imaju veću ulogu nego u nekim tradicionalnim medijima, također su i nešto složeniji fenomen, stoga ih radi jasnijeg razumijevanja treba podijeliti u nekoliko potkategorija. Na sličan se način *nedijegetsko* dijelilo u teoriji književnosti i filma. Genette je nedijegetske elemente književnoga teksta, odnosno dopunske okružujuće tekstove glavnog teksta, označio pojmom *parateksta*, koji je potom prema različitim obilježjima dijelio po prostornoj, temporalnoj, supstancijalnoj, pragmatičnoj i funkcionalnoj osnovi (v. Genette, 1997: 4-13). Npr. prostorno se paratekst dijeli na *peritekst*, u koji spadaju dodatni verbalni i ikonički znakovi te grafičko-dizajnerska izvedba teksta, te *epitekst*, koji obuhvaća tekstove vezane uz knjigu, ali koji se javljaju mimo nje, poput recenzija, kritika, medijske promidžbe i sličnog (v. Genette, 1997: 344-402).

Turković je na području filma razradio podjelu paratekstualnih poruka sličnu Genetteovoj književnoj, pa su tako u filmu epitekstualni signali oni izvanfilmski metakomunikacijski, odnosno *situacijsko-kontekstualni signali*, oni koji nisu 'upisani' u filmsku vrpcu (Turković, 2008b: 199) kao npr. "plakati, zvonice koje upozorava na ulazak, polagano gašenje svjetla u kinu..." (*ibid*), a peritekstualni bili bi *metatekstualni, metakategorijski signali*, oni koji su "ugrađeni u priopćajni zapis" (Turković, 2008b: 200), a dijele se na prostorne, temporalne, tvarne i strukturalno-izlagačke razgraničivače (v. Turković, 2008b: 209-212). Na strukturalno-izlagačkim razgraničivačima temelje se *metadiskursni* ili *nadizlagački signali*, a koji se opet dvojako dijele – na *metadiskursne orijentire* i na *stilizacijske signale* (v. Turković, 2008b: 212-214).

Navedene kategorizacije daju se primijeniti i na područje videoigara, no od toga mi se čini važnijim da ih se nadopuni još barem jednom razlikovnom dualnošću.

2.2.1. Djelatni i informativni paratekst

Svrha je svih paratekstova komunikacijska, s tim da se pritom često ističe funkcionalna podređenost parateksta glavnom tekstu (Genette, 1997: 12, Turković, 2008b: 12). Paratekst, odnosno nedijegetski elementi djela, pomažu boljem i preglednijem razumijevanju glavnine teksta, otklanjaju eventualne nejasnoće u pošiljateljevoj dijegetskoj poruci. Dakle, paratekstovi uvijek prenose određeni skup informacija i svi su informativni. No nekad je preko njih moguće i djelovati. Klikom ili unosom teksta na određeni nedijegetski dio prizora igratelj izvršava određene akcije s određenim posljedicama za prizor. Nisu ograničeni samo na digitalne medije, no u njima nalaze najpotpuniju primjenu, pa je za film i knjige najlakše naći primjere djelatnih paratekstova u njihovim digitalno remediranim oblicima.

Kada gledate film na računalu, obično se pojavljuje i nedijegetska traka koja pokazuje koliko je filma prošlo. Klikom na tu traku na određeno mjesto možete preskakati određene dijelove filma, kao što možete preskakati određene stranice u knjizi. Izbornici DVD-a nude izbor prizora, titlova, jezika, kao što se i preko kazala e-knjiga može izravno otići na određeno poglavlje ili stranicu. Tako u filmu možete pojačavati i stišavati, mijenjati kontrast, svjetlinu zaslona, proporcije slike i slične stvari. Ista radnja moguća je i preko tipki prečaca i to je isti tip nedijegetskog djelovanja, no ne i kroz nedijegetske elemente. Ako premotavate vrpcu preko daljinskog upravljača, niste djelovali preko parateksta, mada na ekranu imate paratekstualnu nedijegetsku oznaku u obliku dvije strelice da se vrši ta radnja. To bi bio tek informativni paratekst. No ako ste imali na ekranu izbornik s opcijama i odabrali ste jednu od njih, recimo, za premotavanje, onda je to djelatni paratekst. U tradicionalnim obliku filmskog prikazivanja, u kino-projekcijama, nije bilo djelatnih paratekstova. No već izbornici u televizorima bivaju jedan takav, djelatni paratekst. Nasuprot tome, i u tradicionalnim knjigama, odnosno u formi kodeksa moguće je naći i djelatne paratekstove. Za primjer bih uzeo posebno urezane stranice u telefonskom imeniku ili rokovniku preko kojih se lakše dolazi do određenog slova odnosno točno određenog dijela teksta. Takvo posebno uvučeno slovo *R* nije samo informacija da se tu nalaze brojevi prezimena koja počinju tim slovom nego ujedno i mjesto na koje se stavi prst ako se želi “otići tamo”, dakle ujedno su i djelatni. Broj stranice ili kazalo samo je informativni paratekst, no knjižna oznaka, traka između određenih stranica, djelatni je paratekst, jer omogućuje korisniku da djeluje preko njih i uz pomoć njih. Doduše, uvijek nedijegetski i neinterventno, a prvenstveno u selektivnom smislu. Ipak su te

opcije puno prisutnije u e-knjigama koje umnogome olakšavaju pretraživanje teksta. Ako prstom pritisnete naslov određenog poglavlja u tradicionalnoj knjizi, ta radnja neće imati konkretnog učinka na prikaz teksta. Taj je paratekst samo informativan. No ako to isto učinite na dodirnom zaslonu u elektroničkoj knjizi koja ima hiperpoveznicu na tim poglavljima, sustav će vas prebaciti na to određeno poglavlje. Taj paratekst nije samo informativan, nego je ujedno i djelatlan.

Kako se radi o relativno rubnom fenomenu u tradicionalnim medijima, možemo reći da podjela parateksta na djelatni i informativni u njima nije toliko relevantna. No u svim digitalnim medijskim biva jako bitna.

Za videoigre, tu je još jedna jako bitna razlikovna odrednica, već naznačena na neki način, ali treba je i posebno istaknuti. U filmu i knjigama kroz nedijegetske izbornike tipično se djeluje nedijegetski, osim u nekim eksperimentalnim, nestandardnim iznimkama. U videoigrama kroz nedijegetske izbornike moguće je i dijegetski djelovati, štoviše, neka sučelja, većinom starijih igara, funkcioniraju isključivo na takav način. Već najjednostavniji izbornik koji nudi različite tekstualne opcije za nastavak igre, dijaloške, akcijske ili oboje, nedijegetski u svojoj biti, podrazumijeva isključivo dijegetsko, interventno djelovanje.



Slika 4 – *Vještac 3: Divlja potjera* (*Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt RED, 2015) – prihvaćanje ili odbijanje misije; primjer dijegetskog djelovanja preko nedijegetskog izbornika (parateksta).

Pritom sve neodabrane opcije postaju paratekst, a samo ona jedna odabrana postaje tekst. Na taj način umnožava se paratekst u videoigrama. Igratelj je vrlo često svjestan svih onih opcija koje nije odabrao, a u nekim slučajevima one ga i muče.

No čak i opcije nedijegetskog djelovanja, selektivno-izborničkog, podešavačkog tipa, koje su zajedničke videoigrama i digitalno remediranim tradicionalnim medijima, u videoigrama znatno su proširene i često nadilaze izbor audiovizualnih odrednica, redoslijeda i dinamike odvijanja teksta. Tiču se odabira proširenog niza parametara igre.

2.2.2. Metadiskursni i didaskalični signali

U videoigrama često i informativan paratekst upućuje na neko djelovanje, tako da se ne može reći da su informativni paratekstovi uvijek nedjelatni. Odnosno, jesu to u smislu da se preko njih ne može vršiti akcija, no to ne znači nužno da ne sudjeluju i u korisničkom djelovanju i da ga ne reguliraju. Jedna vrsta informativnog parateksta funkcionira istovjetno filmskim metadiskursnim, nadizlagačkim signalima, no druga, usmjerena na pomoć u djelovanju, predstavlja posebnost videoigara.

Dakle, prema ciljnoj usmjerenosti, informativne nedijegetske orijentire u videoigrama dalje možemo podijeliti na one koji služe reguliranju (strojnog) izlaganja, odnosno filmskog diskursa u videoigrama, koji su stoga metadiskursni signali, i na one koji su isključivo uputa i pomoć za odigravanje, koji su tip upute za djelovanje nalik didaskalijama u dramskom tekstu, stoga ih nazivam didaskaličnim signalima.

Metadiskursnim regulacijama (filmskoga) izlaganja u videoigrama bavit ću se kasnije, no sad bih ukratko opisao i ovaj razlikovni moment – didaskalične orijentire. Oni mogu biti auditivni, vizualni i kombinirani, ali najčešće su samo vizualni. Tipičan primjer bila bi strelica koja se pojavi na ekranu koja upućuje igratelja što treba raditi odnosno koju tipku stisnuti. Tu nedijegetsku strelicu igratelj ne može odabrati i preko nje ne može djelovati, ali ona ga jasno i nedvosmisleno upućuje na akciju koju treba poduzeti. Drugi primjer bio bi crveni ili zeleni obrub oko silueta, koji sugerira neprijateljske ili prijateljske objekte. Taj nedijegetski vizualni element pomaže igraču da se odluči kako djelovati u danoj situaciji. Nekad su didaskalični signali i zvučna uputa. Npr. u nekim trkačkim igrama može se čuti pomoćni glas koji govori o poželjnom smjeru skretanja i slično.



Slika 5 – Jaka kiša (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010); nedijegetska strelica za dolje – primjer informativno-didaskaličnog signala.

Između informativno-didaskaličnog i djelatnog parateksta često je razlika samo u kontroloru odnosno platformi preko koje se igra. Ako se igra preko dodirnog zaslona ili osobnog računala, u kojemu je uobičajenije korištenje miša kao kontrolora, dostupnije je klikanje po prizoru, po dijegetskim, ali ništa manje i po nedijegetskim elementima. S druge strane, igrače konzole, recimo Playstation, imaju tipičnu igraču situaciju u kojoj se naredbe unose preko kontrolora s više specijaliziranih tipki, što otvara prostor brojnijim prečacima, a nedijegetski elementi na ekranu puno češće nisu djelatni. Zato su, ovisno o dominantnom tipu akcije koju treba izvršiti, neke vrste igara, poput strategija u stvarnom vremenu (RTS), prilagođene gotovo isključivo osobnom računalu, a neke druge puno su prikladnije konzolama i prilikom njihovog transfera na osobno računalo nastupaju brojni problemi. Tako se događa da u istoj igri prilagođenoj na različite platforme, jedan te isti paratekst u jednom primjeru biva djelatni, a u drugom informativno-didaskaličan.

Podjela na filmsko-metadiskursne i didaskalične retoričke regulatore izlaganja pomalo je gruba, s obzirom i da su filmski elementi u videoigrama često neka vrsta upute igraču kako treba djelovati. No razlika je upravo u tome – jesu li prisutne samo u videoigrama, a ne i u drugim reprezentacijskim medijima. Služe li kao izravna uputa i pomoć za djelovanje, ili služe prvenstveno za praćenje dijegetskog izlaganja? Ukratko, pomažu li prvenstveno interpretativnoj ili interventnoj aktivnosti? Premda je i interpretativna preduvjet i priprema za interventnu, ne može biti zabune oko onih audiovizualnih elemenata koji su usmjereni k

omogućavanju i izvođenju korisničkog unosa. Strelica posred ekrana koja sugerira koju tipku igrač treba stisnuti nedvojbeno je *didaskalična*, a time i karakteristična za videoigre. Ona igratelja ne upućuje ni na kakvo filmsko diskurzivno, narativno razumijevanje i praćenje, nego mu jednostavno govori što treba uraditi.

Filmski metadiskursni signali, s druge strane, u videoigrama često se kombiniraju s nedijegetskim elementima tipičnima za videoigre. Npr. ugroženo zdravlje protagonista u igri može se predočiti na dva načina. Prvi je način filmski, metadiskursni – tako da je ekran sve crveniji, slika sve nejasnija. Drugi je način igrični, kroz neki nedijegetski informativni element na ekranu – na primjer, trakom čija popunjenost ili dužina pruža informaciju o preostalom “životu” lika, a kad je zdravlje pri dnu, odnosno opasno ugroženo, traka obično poprimi crvenu boju. Programeri se nekad odlučuju za filmsku opciju, s obzirom da djeluje realističnije, no ona igrična, nedijegetska, pruža precizniju i potpuniju informaciju. Nekat su simultano prisutne obje. Istovremeno prenošenje iste informacije igratelju na dva različita načina još je jedan primjer komplementarnosti filmske retorike i retorike igre u videoigrama, što i jest osnovna teza ovoga rada.

U kazališnoj ili filmskoj izvedbi didaskalije i scenarističke upute tipično nisu vidljive gledatelju – u videoigrama jesu jer je gledatelj ujedno i izvođač i one mu u nekim vrstama videoigara trebaju biti vizualno prezentirane, često i u stvarnom vremenu. Naravno da te izvedbene ovlasti igratelja treba uzeti s velikom rezervom, zbog ograničenosti mogućih akcija koje su najčešće izuzetno preprogramirane i proceduralne. U videoigrama, za razliku od dramskog teksta, nema izvođačke slobode provedbe didaskaličnih uputa, nego je igratelju na raspolaganju svega nekoliko, a često i samo jedna određena opcija djelovanja. Alternativa je unaprijed koreografiranoj izvedbi često tek neuspjeh i ponavljanje sekvence do uspješnog izvođenja zamišljene akcije³⁴.

Otvaranjem pitanja izvedbenog aspekta videoigara došli smo do sfere i teorija performativnosti koje također mogu na svoj način osvijetliti specifični način funkcioniranja videoigara.

³⁴ U tom sekvencijalnom smislu postoje i iznimke, poput igre *Jaka kiša* (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010), koja ide dalje bez obzira na igračev odabir, i bez obzira je li kao posljedica igračeva djelovanja jedan od glavnih likova smrtno stradao.

2.3. Performativnost

Teorije izvedbenih umjetnosti i teorije igara povezuju se bar od Huizingine studije *Homo ludens* (1994), a kao prominentne dodirne točke tih dvaju područja obično se u literaturi navode još i radovi Sutton-Smitha (1997) i Batesona (1987), no nije bilo puno radova koji su povezivali same videoigre i performativne teorije. Većina takvih radova nastojala je aplicirati teatrološki performativni model na videoigre (Laurel, 1993; Mateas, 2004; Murray, 2004; Fernández-Vara, 2009a), no pritom su općenito zanemarivali neke probleme.

Prvi problem tiče se nepodudarnosti ludičkih tipova videoigara s paidijskom naravi teatra. Za analitičku preciznost ovdje je ključno ne gubiti iz vida onu temeljnu platonovsku distinkciju slobodnih igara (*paidia*) i igara s formalnim pravilima (*ludus*). Razlika je jasno ostala vidljiva u dvama riječima za igru u engleskom jeziku: *play* u osnovnom značenju predstavlja slobodno igranje, da bi potom i izvedenice značile niz aktivnosti, pa tako i one umjetničke poput sviranja i glume. Kao imenica ta riječ označava i sam dramski tekst ili kazališnu izvedbu, u skladu s paidijskim karakterom “igranja” u teatru. Engleska riječ *game*, s druge strane, označava igru s formalnim pravilima, s nekim jasnim ciljem; zato se češće koristi za kartaške i natjecateljske igre, za oznaku stanja bodova i slično, odnosno za sve ono što obuhvaća *ludus*³⁵. Problem je što su videoigre većinom dominantno ludičke, tj. imaju neki zadani cilj koji igrač treba ispuniti, obično u obliku kampanje ili nekog rezultata koji treba postići, bez obzira na sporadične paidijske improvizatorske opcije i elemente. S obzirom na tu činjenicu, u primjeni teatrološke teorije na videoigre ostaje temeljna disonanca između slobode djelovanja i kreacije koja je na raspolaganju “izvođaču” videoigara i one koja je na raspolaganju izvođaču u kazalištu. U videoigramama igrač nema ni približno onu razinu slobode u izvedbi u odnosu na programski kôd koju imaju redatelj i glumac kao sustvaraoci izvedbe u teatru u odnosu na kazališni tekst. U aristotelovskim kategorijama moglo bi se reći da tekst nije samo potencijal koji traži svoju izvedbenu aktualizaciju, nego je ona već unaprijed upisana i zapisana, unaprijed koreografirana. To se u pojedinim videoigramama može i izravno vidjeti kad su na automatskom načinu, odnosno kad računalo samo izvodi dijelove nivoa, obično s pokaznom svrhom. U većini ludičkih igara igratelj nema mogućnost odstupanja od unaprijed zacrtane putanje, a iskustvo videoigre ni približno toliko ne ovisi o korisniku kao

³⁵ Baveći se porijeklom kulture u igri, Huizinga u svojoj studiji *Homo ludens* iznosi detaljan popis svih uporaba riječi “igra” u kulturalnom kontekstu u brojnim jezicima. Za više primjera iz raznih jezika v. Huizinga (1992).

što je slučaj u drugim izvedbenim umjetnostima, već je u mnogo većoj mjeri kontrolirano i čak upravljano autorima, što je više nalik filmu ili književnosti.

Neke su igre, doduše, također paidijske, poput kreativnog modaliteta *Minecrafta* (Mojang, 2009), a neke su paidijske u velikoj mjeri, poput takozvanih *sandbox* igara³⁶, no i tada algoritmi igre limitiraju ono što se može izvesti, dok je u stvarnom svijetu provedba izvedbenih zamisli neusporedivo manje ograničena. Tu do izraza dolazi i drugi krupni problem u primjeni performativnih teorija na videoigre, a on se ogleda u činjenici da su videoigre, za razliku od teatarske izvedbe i drugih izvedbenih aktivnosti, *zapisane*. To svoje razlikovno svojstvo u odnosu na stvarnost opet dijele s filmom, no uz tu razliku da je taj zapis varijabilan i ima više inačica koje ovise o korisničkom unosu, odnosno o njegovoj izvedbi. Tako kompleksnost i hibridna narav medija videoigara stvara klizav teren i u ovom, performativnom teorijskom kontekstu. Videoigre su, dakle, i zapisane i izvedbene. Korisnik je i gledatelj i izvođač. Izvođači, on gleda nečiju tuđu izvedbu – onu stroja, koja je posredovana filmski oblikovanim sučeljem. Nekad ta strojna izvedba nije u velikoj mjeri ograničena pravilima i dostupnim mogućnostima djelovanja i može rezultirati nepredvidljivim i beskonačno varijabilnim ishodima, dakle uvelike je paidijska, no nekad je ta varijabilnost vrlo ograničena i linearna. U nekim vrstama videoigara igratelj preuzima ulogu koja je već odglumljena, i to u više varijanti, a svojom izvedbom određuje koju će verziju vidjeti. U drugima on ima slobodu stvarati nove svjetove, no i tada su mu parametri djelovanja ograničeni u odnosu na stvarnost. Ako ništa drugo, kôd i algoritam igre ostaju njegova čvrsta zapisna usidrenja.

Usporedba mogućnosti i varijabilnosti digitalnog i stvarnog nogometa može poslužiti kao pokazatelj raskoraka videoigara i izvedbenih djelatnosti. Premda je simulacija nogometne igre kompleksna i omogućuje beskonačan broj raznolikih ishoda, ipak je manje raznovrsna i manje varijabilna od stvarnog nogometa. U digitalnom nogometu beskonačnost je rezultat ograničenog broja matematičkih formula i algoritama, broj kombinacija je ograničeniji nego u stvarnosti kao i njihova vizualna reprezentacija. U stvarnom je životu puno više faktora koje videoigra često ni ne nastoji dohvatiti jer je cilj ipak donekle i pojednostaviti igru i učiniti je igrivom, a kompleksnost svojom zahtjevnošću odbija prosječno sposobnog igrača. Također, u stvarnoj igri moguća su *ad hoc* promjena pravila, pa je tako u nogometu, ovisno o zatečenim

³⁶ U igrama otvorenog svijeta ili *sandbox* igrama igratelj ima slobodu kretanja virtualnim svijetom te sam određuje dinamiku i redoslijed odrađivanja određenih zadataka. Neke od tih igara imaju još veći stupanj autonomije igranja jer u njima nema jasno izraženog cilja ili kraja igre, a za to su primjer neke *online* igre za više igrača (MMOG – *massively multiplayer online games*). Paidijska se obilježja očituju u slobodi igranja i velikoj mogućnosti improvizacije, jer cilj i pravila nisu jasno zadani ili nisu obvezujući. Po tome su nalik igri u kutiji pijeska u parku, što i jest doslovan prijevod riječi *sandbox*.

uvjetima, promjenjiv niz parametara, poput prostornih dimenzija, broja igrača na terenu, vremenskog limita, pravila za kornere i brojnih drugih. U videoigri, korisničko prekranje kôda najčešće nije moguće, a nikad u tako širokim i jednostavnim potezima kao što je mijenjanje pravila u običnoj igri.

Dakle, ne može nikad biti potpune podudarnosti između “prave” izvedbene aktivnosti, poput igranja u stvarnom svijetu, i one prethodno zapisane, a takvu izvedbenost podrazumijevaju sve videoigre, čak i kad njihovu zapisanost čini tek programski kôd koji potom omogućava drugo stvaralaštvo. Da bi videoigre bile takve, morale bi imati otvoreni kôd i korisnike voljne i kompetentne da ga radikalno prekrajaju. A to nikad neće biti slučaj. *Cheatovi* i razne šifre koji donekle otvaraju prostor mijenjanju pravila videoigara, ne mijenjaju bitno i samu prezentaciju igre i ne čine je bitno otvorenijom – obično samo lakšom. Videoigre bit će uvijek zatvoren proizvod, s limitiranim programabilnim opcijama prilagođenim prosječnoj sposobnosti i voljnom momentu korisnika. A jedna razina izvedbe u njima je uvijek unaprijed zapisana i određena – ona strojna.

Ipak, baš izvedbeni vid videoigara ostaje ključan za razumijevanje nekih njezinih aspekata. Temporalno-spacijalna struktura videoigara tako se najpotpunije može objasniti baš performativnom teorijom. Vrijeme i prostor u videoigramima uglavnom nisu strukturirani kao u filmu, no jesu kao u nekim performativnim djelatnostima. U tom su smislu bliži konceptu rituala, kazališta, sporta i tradicionalnih igara nego filma. Schechner u svojoj performativnoj teoriji ističe da su izvedbenim djelatnostima zajednički izdvojenost u vremenu, posebna vrijednost vezana za objekte, neproduktivnost u smislu dobara, pravila, a često i zasebni izvedbeni prostor (Schechner, 2005: 6). No postavlja se pitanje, po čemu se to razlikuje od filma, odnosno po čemu se videoigre svojim izvedbenim aspektom razlikuju od filma s kojim dijele neke druge elemente koji ih čine upravo različitim od izvedbenih djelatnosti? Od Schechnerovih pet obilježja koje dijele sve izvedbene umjetnosti, neka su prepoznatljiva i u filmu. Ako se sjetimo Huizingine uvjerljive teze o porijeklu cjelokupne kulture u igri, koja je, dakako, izvedbena aktivnost, i ako se u obzir uzme da je i film hibridna forma koja je izravno u sebe upijala elemente izvedbenih umjetnosti, nije nikakvo iznenađenje da imaju puno toga zajedničkoga.

Neproduktivnost djelovanja u smislu dobara problematičnom i kompleksnom smatrali su i oni koji su isticali tu vrijednost igara (Huizinga, 1992; Caillois, 1968; Schechner, 2005). Huizinga je komercijalni aspekt igara i kulturalnih aktivnosti koje iz njih proizlaze smatrao dekadencijom osnove igre, dok je Schechner isticao različitu strukturiranost djelatnosti, metode rada i konačni proizvod koji ta djelatnost donosi u odnosu na “produktivan rad”

(Schechner, 2005: 9-10). Nama je ovdje bitno uočiti da između videoigara i filma u kompleksnoj produktivno-neproductivnoj dihotomiji svakodnevne i igrive djelatnosti nema bitne razlike. Samo igranje videoigara može biti komercijalno isplativo, što dokazuju profesionalni igrači koji pronalaze različite načine da zarade na svojoj vještini. A isto tako i ne mora biti, nego može biti “čista igra”.

Pravila također nisu razlikovni faktor prema filmu u onom smislu u kojemu ih je u performativnoj teoriji definirao Schechner: “Ono što su pravila igranja, to je tradicija za ritual, a konvencije za teatar, ples i glazbu” (Schechner, 2005: 10). U takvom teorijskom kontekstu filmske konvencije i običaji također se uklapaju u koncept “pravila”, pa se tako nekad kolokvijalno i u prenesenom značenju govori o “pravilima igre” filmskog zanata. No preostala tri obilježja izvedbenih aktivnosti, vrijeme, prostor i status objekata, unatoč nekim zajedničkim elementima, ipak se razlikuju u izvedbenim aktivnostima i filmu.

2.3.1. Objekti

U kontekstu izvedbene aktivnosti pojedini objekti puno više vrijede nego izvan nje, često su u fokusu djelovanja, a ponekad su i ključni u stvaranju simbolične stvarnosti (usp. Schechner, 2005: 8-9). Kada nisu u upotrebi, osim u nekim ritualima, obično su lako zamjenjivi i potrošni. Tako se vrijednost posjeda lopte tijekom utakmice ne može staviti u istu ravan sa stvarnom cijenom ili razmjenskom vrijednošću tog istog predmeta kada nije aktivan i dio igre.

Iz izvedbenog konteksta proizlazi razlika u načinu promatranja i vrednovanja objekata u videoigrama u odnosu na medije u kojima korisnici nemaju izravnih izvedbenih ovlasti, već samo interpretativnih. U filmu objekti, kao i rekviziti u teatru, također imaju važnu ulogu u stvaranju simboličke stvarnosti i dio su predloženog prizora, no oni nisu akcijski uporabivi i nisu na raspolaganju za djelovanje gledatelju, nego samo likovima. Stoga će gledatelj filma tipično manje ispitivački promatrati prostor i objekte u prizoru, dok su igrači nekih videoigara primorani da s posebnom pomnjom razabiru koji je od predmeta djelatno uporabiv. U odnosu na one objekte koji ne sudjeluju u neposrednoj izvedbi i koji, u određenom smislu, čine tek pozadinu ili tek kontekstualno upotpunjuju prikazani svijet, ti objekti važni za samu igru i djelovanje u njoj često su na neki način vizualno istaknuti. Mogu imati istaknutije obrise ili biti koloristički izraženiji i zasićeniji u odnosu na istovjetne ili slične predmete s kojima u igri nije omogućena interakcija. A tijekom interakcije s tim igrivo-aktivnim objektima, oni često

odašilju posebne vizualne signale kojima obavještavaju igrača o uspješnosti u ostvarivanju interakcije. Na primjer, vrlo često u videoigrama objekt koji je pogođen ili udaren treperi ili donekle mijenja boju prije nego što je potpuno eliminiran, a to se isto događa i igračevom avataru. Dakle, i sama prezentacija objekata u videoigrama ima neke svoje pravilnosti i posebnosti u odnosu na druge medije, a uvjetuje ih važnost objekta u igri i interakciji.

Nekad se igrač veže za pojedine predmete kao za bitan instrument svoga djelovanja i svoje opstojnosti u igri. On strahuje za neki mač ili oklop koji, ako je posebno vrijedan unutar svijeta igre, može čak postići i određenu vrijednost izvan nje, o čemu svjedoči nerijetka prodaja fikcionalnih predmeta iz videoigara za stvarni novac. Naposljetku, često su i sami kontrolni uređaji oblikovani tako da nalikuju na upravljački instrument unutar fikcionalnog svijeta prikazanog na zaslonu. Džojstik simulira upravljačku palicu letjelica, a u nekim je slučajevima dodatno dorađen da tako izgleda. Volani, gitare, pištolji, samo su neki od oblika kontrolnih uređaja koji svojim smještajem u stvarnom svijetu i u rukama igrača, pojačavaju osjećaj korisničke uronjenosti u fikcionalni svijet prikazan na ekranu. U tom obliku medijske konvergencije i povezivanja igračaka i videoigara, i stvarni, fizički prisutni objekti, ne samo oni prikazani na zaslonu, imaju akcijski uporabiv i simboličko-transformativan karakter.

Simbolična vrijednost objekata, njihova važnost za igru, no ne i za priču ili realnu reprezentaciju određenog svijeta, često se ogleda i u njihovom dijegetički nemotiviranom ponašanju u vremenu i prostoru videoigara. Neka od tih nerealnih iskliznuća postala su konvencijama videoigara, koje se u nekim novijim naslovima donekle napuštaju. Na primjer, uobičajeno je i često da objekti koji su svladani nestanu iz prostora igre, oslobađajući prostor za djelovanje. Lik kojega ubijete u igri ne ostaje ležati u prostoru u kojemu je pao, nego vrlo brzo izblijedi u ništavilo, pretvori se u prah, dezintegrira se ili na sličan način naprasno nestane. Prostor se bez ikakvog dijegetskog opravdanja “čisti” od objekata koji više nisu bitni za igru, na sličan način na koji se “pale” figure u šahu uklanjaju s ploče. Gomilanje mrtvih tijela zakrčilo bi prostor igre, a uz to je u starijim igrama to predstavljalo i određeni problem tada dostupnim procesorskim mogućnostima.

Također često iza takvih svladanih i uklonjenih objekata ostaju neki drugi objekti koje igrač može pokupiti, a nisu dijegetski opravdani, nego su isključivo bitni za napredak u igri. Ako se radi o nekom oružju ili oklopu, to “izbacivanje” objekta iza smrti antagonista još i ima neko dijegetsko opravdanje, a iskliznuće iz realnoga samo je vremensko. No kada prilikom smrti izbacuju objekte za punjenje statusa zdravlja avatara, na primjer hranu u obliku bataka ili kriške lubenice, jasno je da je njihova logika pojavljivanja i nestajanja vezana isključivo uz pravila i dinamiku igre, a ne i uz reprezentacijski ili prizorni realizam. Isto vrijedi i za

raspored i pojavljivanje ostalih objekata koje igrač treba sakupiti prolaskom kroz prostor. Svojom simboličnom ikonografijom (na primjer, punjenje zdravlja lika najčešće predstavlja kutija prve pomoći, napitak ili komad hrane) i smještajem u prostoru koji se dijegetski ne opravdava, podređeni su prvenstveno izvedbenoj korisnosti i uporabivosti.

Još je jedan primjer nerealnog i nedijegetskog, ali igrački-izvedbeno opravdanog ponašanja objekata u videoigrama, količina oružja i opreme koja je na raspolaganju avataru. U mnogim igrama avatar vrlo brzo skupi cijeli arsenal oružja s kojim se jednako brzo kreće kao kad je imao samo jedan pištolj ili jedan mitraljez. Pritom se svi ti razni bacači raketa, granata i drugi masivni mitraljezi uopće ili gotovo uopće ne vide na liku koji ih nosi. U igri *Zlatno oko 007* (*GoldenEye 007*, 1997, Rare) James Bond uvijek je u svom odijelu, premda iz njega po volji može izvaditi bazuku, dva mitraljeza ili sačmaricu, uz veliku količinu odgovarajućeg streljiva koje mu je na raspolaganju.

Nedijegetsko i nerealno, ali potrebno za dinamiku igre, također je i kretanje neprijateljskih objekata u predvidljivim repetitivnim obrascima. Neprijateljski objekti često nisu usmjereni na uništenje avatara, nego idu lijevo-desno i pucaju nasumično, pa postaju letalni tek ako igrač nepromišljeno naleti ili na drugi način ne odradi potrebne poteze svladavanja izazova. Uz to su antagonisti u velikoj mjeri manje izdržljivi i slabijih borbenih sposobnosti, pa se igratelju daje prilika da svlada određenu zapreku ili nivo i pruža mu se osjećaj kompetentnosti koji je vrlo važan za privlačnost videoigara.

U akcijskim filmovima imamo sličnu konvenciju u kojoj su antagonisti u velikoj mjeri nekompetentni naspram junaka i često mu daju priliku da ih “sredi” jednog po jednog. Protagonisti u filmovima također znaju raspolagati s nerealno velikim količinama streljiva u spremnicima svojih oružja, no, za razliku od videoigara, ne raspolažu i s cijelim arsenalom u svakom trenutku. Dakle, drugi navedeni oblici dijegetski neopravdanog ponašanja objekata u filmu se smatraju nerealnim i narušavaju uvjerljivost prikazanog svijeta, pa su stoga i puno rjeđi. Kada pozorniji gledatelj u filmu uoči nedijegetsko čišćenje prostora ili dostupnost artefakata u rukama protagonista koje ne bi mogli imati u tom trenutku, to se obično smatra manom filma, scenarističkim, režijskim ili montažnim propustom. U videoigrama takvo je ponašanje objekata uobičajena konvencija.

2.3.2. Vrijeme

Vrijeme je u izvedbenim aktivnostima prilagođeno događaju, zbog čega je podložno brojnim varijacijama i distorzijama (Schechner, 2005: 6). Tri su glavne varijacije izvedbenog vremena: događajno, zadano i simboličko vrijeme (Schechner, 2005: 6). Kada primijenimo taj izvedbeni koncept vremena na videoigre, vidimo da u njima, za razliku od filma čije je vrijeme uvijek fiksno određeno, većinom imamo ono što Schechner naziva *događajnim vremenom* (engl. *event time*), u kojemu treba odraditi sve korake u određenoj sekvenci bez obzira na vrijeme (Schechner, 2005: 6). Primjer koji Schechner navodi neki su rituali, skriptirane teatarske izvedbe u cjelini, sportovi poput bejzbola, utrka i sl. (*ibid*), a u većini videoigara isključivo igrač, njegovo umijeće i brzina rješavanja određenih izazova određuje trajanje. Događajno koncipirano vrijeme jedan je od ključnih razloga za velike razlike u strukturiranosti trajanja, u ritmu i u ukupnoj duljini filma i videoigara. Također je faktor ponekad ogromnih razlika u vremenu provedenom uz istu igru, odnosno prolaska istog niza zadataka. Osobito su velike razlike u RPG žanru sa *sandbox* elementima, pa tako za dovršenje samo glavne kampanje igre *Vještac 3: Divlja potjera* (*Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt RED, 2015) treba od 30 do 65 sati igranja, dok u različitim stilovima igranja, od onog ubrzanog do sporog, kompletističkog, taj se raspon proširuje na 16 do 260 sata igranja³⁷. Naime, vještiji igrači prije završavaju određene izazove, nekad se čak utrkuju u brzini i time izazivaju interes šire zajednice igrača (engl. *speedrun*), dok neki, suprotno tome, mnogo vremena posvećuju izvršavanju sporednih misija i nastoje istražiti i proći svaki kutak igre.

U većini videoigara igratelj ima određene ovlasti u određivanju tempa rješavanja zadataka i koraka koji su pred njim postavljeni, a nekad je njegov napredak usporen neuspjehom koji od njega traži ponavljanje određene sekvence. U onim videoigramama u kojima igratelj većinom ne može sam određivati dinamiku odigravanja, kao što su one koje funkcioniraju po načelu QTE mehanike³⁸ i koje su često najsličnije filmu, faktor događajne strukturiranosti vremena nije toliko izražen, osim u segmentu mogućeg neuspjeha i potrebe za ponavljanjem sekvence do točnog izvršenja.

³⁷ Procjena sajta <http://howlongtobeat.com/> od 13.9.2015. Podatci su generirani na uzorku više stotina različitih seansi igranja koje su unijeli sami korisnici.

³⁸ Skraćeno od engl. *quick time event* – odnosi se na mehaniku igranja u kojoj igratelj u stvarnom vremenu mora stisnuti točno određenu tipku ili unijeti kombinaciju naredbi da bi se uspješno savladala sekvenca. Ponekad je to vrijeme ponešto nedijegetski usporeno da bi se olakšala korisnička izvedba.

No trajanje igre ne usporava samo neuspjeh igratelja nego također i neuspjeh stroja. Nekad je to očekivano vrijeme potrebno da se igra učit. Makar trajalo svega nekoliko sekundi i bilo ispunjeno nekim natpisom ili slikom, ni neki noviji naslovi na najbržim računalnim konfiguracijama nisu dovoljno brzi i nepogrešivi pri strojnoj izvedbi igre. Izvođenje filma obično nema praznog hoda i nema problema s tehničkim izvedbenim (projekcijskim) diskontinuitetom. Eventualno bi promjena role filma i potreba za pauzom u jako dugim filmovima iz tehničkih razloga odgovarala tim vrstama odgoda koje se događaju za vrijeme igre. Nekad su strojni neuspjesi posljedica pogreške u programiranju videoigara, tzv. *bugovi*, *twitchevi*, ili slično, koji blokiraju igru i eventualno čak zahtijevaju njezino ponovno pokretanje. Igratelj, ne svojom krivicom u tom slučaju, mora iznova odigrati određeni segment, što je obično frustrirajuće. To je onaj element koji Galloway (2006) označava kao nedijegetske strojne akte, a puno su uobičajeniji u videoigrama. Kao što smo već rekli, određeni tehnički problemi mogući su i pri filmskim projekcijama. Ako se radi o manjem tehničkom problemu koji se može riješiti ponovnim puštanjem posljednjeg dijela filma, otprilike onoga segmenta na kojemu je stroj privremeno zakazao, imamo sličnu situaciju. No to je iznimno rijetka pojava u filmskoj izvedbi, dok se u videoigrama i prečesto na takve stvari može računati.

Iz tog razloga neki su montažni prijelazi u videoigrama dulji nego što je potrebno za pružanje predviđenih informacija i neekonomični u izlagačkom smislu. Glatkoća i skokovitost promatračkih promjena u videoigrama nije uvijek lako ostvariva, stoga su videoigre razvile neke montažno-interpunkcijske osobitosti da ublaže efekt strojnog zastajkivanja. Da bi izbjegli zamrzavanje slike na zaslonu, što remeti imerzivnost i uvjerljivost prikazivanja, a unaprijed predviđevši usporavanje i “štekanje” zbog procesorske opterećenosti u pojedinim točkama izlaganja, dizajneri igara na ta mjesta umeću specifične međukadrove koji ne slijede filmsku i opće kognitivnu logiku kontinuiranog izlaganja. Ti su međukadrovi često i nedijegetski i isključivo obavještavaju gledatelja da se malo strpi. Svrha im je, dakle, prvenstveno ublažiti odgođeno i nedostatno brzo djelovanje stroja. Tipičan takav međukadar podrazumijeva relativno prazan zaslon s nekim igrinim amblemom ili satnim mehanizmom koji sugerira rad stroja i učitavanje. Nekad su popunjeni i tekstualnim natpisima koji otkrivaju nešto od manje bitne pozadinske priče ili daju savjete za uspješno djelovanje u igri, a ponekad su to i neke fotografije iz svijeta igre koje bi bar donekle trebale okupirati igrača dok se igra ne učit. Takva zastajkivanja nekad ovise o strojnim faktorima koje nije lako predvidjeti za svaku pojedinu računalnu konfiguraciju ili uvjete u kojima ona operira, poput pretjeranog zagrijavanja koje može usporiti strojno djelovanje, stoga nekad programeri uključe

automatske opcije pojave takvih međukadrova u slučaju nepredviđenih usporavanja stroja. Za razliku od onih prvih primjera, koji se nastoje što je više moguće ublažiti smještanjem na mjesto protežnijih montažnih spona, u tom slučaju radi se o nasumičnom zastajkivanju koje trajanje izlaganja čini potpuno nepredvidljivim. Slična nepredviđena zastajkivanja i smetnje ponekad su i dio televizijskog emitiranja i tada se iz centrale također odašilju slike koje na neki način informiraju gledatelje o naravi smetnji i time ih donekle umiruju. Televizijski prekid programa ipak je drugačiji od onoga u videoigrama. U videoigrama igrači su već i navikli da treba računati na niz manjih i kraćih zagušenja tijekom cijele seanse igranja, čak i uz sve moćnije računalne konfiguracije novijeg vremena. Tako se manji problemi sa strojnom realizacijom uglavnom ni ne uzimaju za zlo autorima igre, a ponekad se jedva i primjećuju.

Epizodična grafička avantura *Igra prijestolja: Serija Telltale Gamesa (Game of Thrones: A Telltale Games Series, Telltale Games, 2014. – 2015.)* primjer je igre najbližije filmu, koja svoju izraženu priču strukturira prvenstveno filmski, s puno montažnih prijelaza i promjena parametara kadra, što nije uobičajeno za videoigre, no ujedno koristi montažnu interpunkciju karakterističnu za videoigre koja proizlaze iz strojne usporenosti na pojedinim točkama u igri. U primjeru iz pete epizode serijala (*Episode 5 – A Nest of Vipers, Telltale Games, 2015*) na slici 6, u istoj sekvenci ćelavi snagator u dva navrata prima i baca oklopljenog viteza na pod. U oba navrata u prvom je kadru prikazano kako ga ćelavac prima (sličice 2 i 5), a u drugom kako ovaj pada na pod (sličice 4 i 6). No u prvom slučaju, između dva kadra (sličice 2 i 4), ubačen je međukadar s ikonom mehanizma koja je sugerirala pojačano djelovanje procesora (sličica 3). U sljedećem kadru u gornjem desnom kutu pojavila se i nedijegetska oznaka da se igratelj napredak u igri snima, objašnjavajući na neki način potrebu za prethodnim tamnim kadrom. Igratelj je tada morao biti na pauzi ne samo u djelatnom modalitetu, a to je dosta često u ovoj vrsti igre, nego i u gledateljskom, jer stroj nije bio dovoljno moćan da istovremeno odradi i vizualnu prezentaciju i potrebno automatsko usnimavanje podataka. U kasnijim kadrovima te sekvence, kad nije bilo predviđeno usnimavanje, stroj nije zastao s prezentacijom.

Rezovi na međukadar stvaraju neželjeni diskontinuitet u praćenju prizora, ali je i stroju potrebno dati određeno vrijeme za djelovanje. A to mu dodatno vrijeme pri filmskoj projekciji nije potrebno.

Zbog svog trajanja od obično nekoliko sekundi, kao u navedenom primjeru, takvi su međukadrovi donekle prirodniji u dužim, protežnim montažnim sponama koje sugeriraju dulji protok vremena, stoga ih programeri nastoje tu i smjestiti, obično između dvaju sekvenci, ali im logika igre to uvijek ne dopušta. Ipak, nastoje što je više moguće takve pauze uklopiti u

glavno (filmsko) izlaganje. U navedenom primjeru, između kadrova 2 i 4, za razliku od kadrova 5 i 6, imamo manju elipsu – nije prikazano, a možemo pretpostaviti, kako ćelavac nekoliko sekundi gura viteza prije nego što ga baci i ovaj padne – vidimo samo pad. Otprilike tih nekoliko sekundi stroj uzima predah od vizualne prezentacije da se posveti usnimavanju igrateljevog napretka, tako da se stvara dojam da smo u realnom vremenu. Ali umjesto kontinuirane montaže kakvu bismo u ovom primjeru imali u filmu, sa ili bez elipse, jer situacija ne daje dostatno prostorno-vremensko opravdanje za protežniju montažnu sponu, u videoigrama imamo diskontinuiranu montažu s dva reza koja dijegetski i sekvencijalno djeluju nemotivirano. Ali svoje opravdanje imaju u vremenskim zahtjevima strojne izvedbe. To je opravdanje i pruženo igratelju u nedijegetskom trećem kadru i nedijegetskoj oznaci u gornjem desnom kutu četvrtog kadra.



Slika 6 – Igra prijestolja: Epizoda 5 – Gnijezdo otrovnica (*Game of Thrones: Episode 5 – A Nest of Vipers*, Telltale Games, 2015). Eliptični prijelaz s 2 na 4 poremećen strojnim usporenjem i potrebom za međukadrom (sličica 3). Za razliku od toga, sličan prizor guranja i bacanja viteza na pod između 5 i 6 nije trebao međukadar jer u tom trenutku stroj nije bio dodatno opterećen snimanjem napretka.

U novijim igrama koje su bolje konfigurirane bržim strojevima ukidaju se takva, izlagački nemotivirana montažna rješenja, no vidimo da i u novijim naslovima, iz 2015. godine, još uvijek nije uklonjena potreba za takvim postupcima. Dosad je poboljšanje grafike i fotorealizma sa svojim pojačanim zahtjevima prema strojnim mogućnostima na neki način poništavalo tehnički napredak i jačanje procesorske moći, no može se očekivati da će s vremenom i takvih interpunkcijskih zastajkivanja i nedijegetskih kadrova biti sve manje. Ipak, ona će ostati na neki način prepoznatljivim simbolom videoigara, isto kao što je to i piksel, koji u novijim videoigrama ne mora biti vidljiv i najčešće to i nije.

Drugačija varijabilnost razlikovni je faktor filma i videoigara u drugom tipu izvedbene varijacije vremena koju Schechner navodi. U *propisanom vremenu* (engl. *set time*) vrijeme je fiksno, recimo od 90 minuta kao u nogometu, a tijekom tog vremena treba skupiti što više nečega. Razlika je u varijabilnosti mogućih ishoda unutar tog fiksnog vremenskog okvira. U filmu je ishod uvijek isti, zapisan, a u igrama, najčešće sportskim poput nogometa i košarke, u pravilu drugačiji.

Također je nekad u videoigrama moguća kombinacija ova dva tipa vremena – događajnog i propisanog. Schechner navodi boks kao primjer (2005: 7), ali to se odnosi na većinu borilačkih sportova. Zadano je trajanje meča u obliku određenog broja rundi s točno propisanim trajanjem u kojemu je cilj skupiti što više bodova. No ako nokautirate protivnika, igra prestaje i prije isteka zadanog vremena. Ako neke videoigre i nisu u potpunosti takve, pojedini segmenti, nivoi ili izazovi mogu biti postavljeni na sličan način: s ograničenim vremenom, ali ono može biti prekinuto i prije, bilo da igrač ostvari cilj, ili je trajno onemogućen u njegovu izvršavanju (situacije kraja igre, pogibelji ili stradanja vršitelja radnje – avatara, odnosno *game over*).

Treću varijaciju vremenu različitu od onoga koje je “objektivno” Schechner naziva *simboličkim vremenom*, a u njoj trajanje aktivnosti predstavlja neko drugo trajanje (v. Schechner, 2005: 6). Takav oblik skraćivanja ili produžavanja realnog vremena (v. Schechner, 2005: 6) zajednički je filmu i videoigrama, kao i teatru uostalom. U filmskoj teoriji o tom se tipu vremena govori kao i o “dramskom vremenu”, koje označava “omjer trajanja filma i pretpostavljivog 'ispričanog' trajanja prikazivane radnje u realnosti” (Peterlić, 2000: 196)³⁹.

U videoigrama taj tip vremena ima svojih određenih specifičnosti. Stvarno vrijeme u videoigrama puno se manje krati u odnosu na film, a to je još jedan od razloga generalnog produljenja njihovog ukupnog trajanja. Manje važni događaji, koji se u filmu obično preskaču, sada mogu biti koliko toliko zanimljivi, jer igrač u njima sudjeluje. Kako su to istaknuli King i Krzwynska, elipsa se puno manje koristi u videoigrama nego u filmu za eliminaciju mrtvog vremena (2002b). Hodanje od jedne do druge točke tijekom koje se ništa posebno ne događa neće biti skraćeno montažnim rezom. Ali za razliku od gledatelja filma, pa i gledatelja videoigre, ta sekvenca ne mora biti dosadna igraču jer on tijekom nje mora

³⁹ Druga su dva tipa filmskoga vremena “projekcijsko vrijeme”, kronometarski stalna duljina trajanja filma, te “psihološko vrijeme” koje se odnosi na gledateljev vremenski subjektivan doživljaj filma koji je u opoziciji prema realnom vremenu (v. Peterlić, 1990b; 2000: 195-196)

upravljati avатарom. Mora nešto raditi, a ne samo gledati. Pritom ga nešto može i zaintrigirati te ima opciju istraživanja, često zaigrano-paidijskog, koje neće nimalo doprinijeti izvršenju cilja. Svejedno, dizajneri videoigara često ne nalaze načina da izbjegnu “prazan hod” u pojedinim sekvencama igre, poput obaveznog vraćanja prostorom u kojemu su neprijatelji već eliminirani, pa igrač ni nema neke mogućnosti zanimljivog djelovanja, nego mora samo prohodati nivoom. Taj problem zamornosti osobito je izražen u nelinearnim videoigrama u kojima je igratelju dana velika sloboda kretanja, pa elipsa ili prostorno-vremenski rezovi i prečice djeluju neprirodno. Ipak, ponekad su nužni za održanje dinamike igre, a vještina dizajnera često se ogleda u neprimjetnosti takvih postupaka.

S druge strane, videoigre imaju drugi karakterističan tip sužavanja stvarnog vremena – trenutna pojavljivanja i smjene objekata za koje inače treba više vremena. Na primjer, prilikom presvlačenja lika, ono se jednostavno dogodi u stvarnom vremenu. Bez montažnih prijelaza, zatamnjenja i otamnjenja koje bi sugeriralo protok vremena, nekad i bez kratkog pokreta lika kao metonimijske naznake početka presvlačenja, nakon koje je lik odmah potpuno presvučen. Najčešće se samo izravno promijeni odjeća na liku dok on stoji u istoj pozi. U filmu se takva nagla presvlačenja obično rezultat neke magije ili napredne tehnologije. U filmu treba uložiti određeno vrijeme ili, uz elipse, izmijeniti nekoliko kadrova da se sugerira bar dio tog vremena, ili makar zamahnuti čarobnim štapićem. U videoigrama često izostaje i minimum pokreta unutar kadra koji bi sugerirao akcije koje bi logički bile potrebne za izmjenu kostimografije. Promjene su trenutne i isključuju sve djelovanje koje igrač lako može zamisliti, ali ne mora nužno i vidjeti, a još manje sam sprovesti. Takvo djelovanje teško može biti zanimljivo igratelju, pa makar proširivalo realizam i pružalo veću kontrolu – upravljati presvlačenjem bilo bi repetitivno i zamorno te bi udaljilo igrača od osnovne mehanike igre. Osim toga, zahtijevala bi i veća ulaganja i rad programera na animaciji koja je potpuno nepotrebna. Slično je i sa skupljanjem predmeta s objekata. Jednim klikom oni postaju dio inventara igračevog avatara. Kad bi on stvarno stavljao jedan po jedan komad u svoju torbu, to bi potpuno usporilo akciju. Dakle, takva su jednostavna ubrzanja nužna za dinamiku i protočnost igre.

Vidimo, dakle, kako logika medija uvjetuje skraćivanje ili produžavanje vremena. Ako je dominantan modalitet medijske konzumacije promatrački, nastojat će eliminirati one sadržaje koji su suvišni za razumijevanje osnovnog događaja ili poruke. Uz zadržavanje tog eliptičnog načela, ali u manjoj mjeri, pri dominantnosti djelatnog modaliteta nastojat će se eliminirati i svako djelovanje koje nije zanimljivo ili u skladu s dominantnim pravilima i mehanikama igre.

2.3.3. Prostor

Generalno se prostornost u performativnoj teoriji razmatrala kroz izdvojenost iz svakodnevnog života, naslanjajući se na Huizinginu ideju o začaranom krugu igre, prostoru izdvojenom od svakodnevice i sa svojim zasebnim pravilima. Kao što se pijesak za igru ograđuje od ostalog javnog prostora, da upotrijebim drugu čestu metaforu koja je i oznaka jednoga žanra videoigara (engl. *sandbox*), izvedbeni prostor na neki je način prenamijenjen i posvećen za drugi tip djelatnosti, u kojima vrijede posebna pravila. Stadioni, hramovi, kazališta – sve su to zasebni prostori namijenjeni raznim oblicima “igre”; sportu, ritualu, teatru, no ni transformacije svakodnevnog prostora u prostor igre nisu neuobičajene – obične livade i parkovi postaju nogometni travnjaci, ulica kazalište, a i obredi i mise mogu se improvizirano služiti na raznim javnim površinama.

Za videoigre bitno je naglasiti da njihov izvedbeni prostor nije samo onaj na ekranu, kao što je to slučaj u filmu. Kao u nekim teatarskim izvedbama u kojima se probija “četvrti zid”, i prostor publike ima veliku važnost. To je evidentno u tzv. pokretnim igrama (engl. *motion games*) u kojima unos kontrola ovisi o videokamerama koje registriraju igračeve pokrete, a ponekad snimaju i sobu te je reflektiraju na ekran uz dodatne virtualne elemente proširene stvarnosti. Igre proširene stvarnosti koje se igraju preko pametnih telefona još više proširuju prostor igranja koji sada postaje cijeli svijet. Igratelj se u takvim igrama treba kretati stvarnim lokacijama da bi ostvario ciljeve igre, na primjer skupio pokemone (*Pokémon Go*, 2016, Niantic). Na snimku stvarnog prostora, uz nedijegetske indikatore i komande, aplikacija dodaje dijegetske animirane objekte s kojima igrač vrši interakciju. Ulice, parkovi, građevine, sav pravi, fizički prostor postaje mjesto za izvedbu.



Slika 7 – Gestualno upravljanje videoigrama – Microsoftov sustav kamere za pokretno upravljanje Kinect.

E3 2009: Project Natal Xbox 360 Announcement. Izvor: YouTube.

No i u drugim videoigrama kontrolori su smješteni izvan ekrana, upućujući na važnost prostora koji nije sâm ekran. Čak i u igrama koje primaju naredbe preko dodirnog zaslona, ona dolazi iz drugog prostora u odnosu na onaj na ekranu. Dio je izvedbe uvijek rezerviran za prostor izvan ekrana, dakle treba govoriti o bar dva prostorna plana videoigara – onaj posredovani, prezentacijski, te onaj agentni odnosno fizički prostor igrača⁴⁰. Dio doživljaja filma mogu biti i nečije reakcije za vrijeme filmske projekcije, ali gledatelji tipično ne mogu sudjelovati u tom filmu, stoga je njihov (fizički) prostor izvedbeno i djelatno irelevantan.

No i prostor na ekranu⁴¹, ono što je zajedničko videoigrama i filmu, onaj posredovani, prezentacijski prostor, bit će drugačije dizajniran pri prilagodbi za interventno djelovanje odnosno za neki oblik igre u tom prostoru, nego u filmu, dostupnom isključivo promatranju. Dakle, prostor je videoigara oblikovan i za gledanje i za djelovanje. Izvedbu uvijek uvjetuju ograničenja i osobitosti obaju prostora. Prostor se prilagođava namjeni izvedbe, i obrnuto, pravila se prilagođavaju konstruiranom prostoru, a istovremeno taj se prostor uvelike filmski posreduje gledatelju. To stvara kompleksnu prostornu strukturiranost videoigara koja ih čini umnogome posebnima u odnosu na druge medijske oblike.

⁴⁰ Nitsche je u svojoj studiji posvećenoj 3D prostoru videoigara (2008) taj prostor podijelio u pet konceptualnih planova: 1) prostor pravila, 2) posredovani prostor, 3) fiktionalni prostor, 4) prostor igre i 5) društveni prostor (v. Nitsche, 2008: 15-16). Takva podjela barata pojmom prostora u vrlo širokom značenju, a u slučaju društvenog prostora nije univerzalno primjenjiva na sve videoigre. Ovdje nešto uže i tradicionalnije shvaćam pojam prostora, a u tom smislu ono se može poklopiti s dva od navedenih Nitscheovih prostornih planova – posredovanim prostorom i prostorom igre.

⁴¹ Za *prostor na ekranu* u hrvatskoj filmologiji koristi se i pojam *ambijenta*.

Tako su upravo specifično oblikovanje iskustva prostora mnogi teoretičari isticali kao ključnu odrednicu za razumijevanje videoigara (npr. Manovich, 2001; Jenkins, 2005b; Nitsche, 2008). Manovich govori o prostornoj montaži novih medija kao alternativni tradicionalnoj filmskoj montaži koja je vremenska i sekvencijalna (Manovich, 2001: 322). Dok u filmskoj montaži različite slike smjenjuju jedna drugu, u prostornoj one simultano i kontinuirano koegzistiraju (Manovich, 2001: 323). Uz to Manovich nadovezuje i pojam oprostorene priče i oprostorenog pripovijedanja, nasuprot onog vremenskog, a ono se temelji na istovremenoj dostupnosti brojnih kadrova preko poveznica na zaslonu. Takvi “mikronarativi” imaju svoju tradiciju u europskoj vizualnoj kulturi, u slikarstvu npr. Boscha i Breugela, a u 20. st. bili su marginalizirani u formi stripa (Manovich, 2001: 322-323).

Slično Manovichu, Jenkins ističe primat prostornog istraživanja nad kauzalnim slijedom zbivanja (2005b: 52). U kontekstu naratološko-ludološke rasprave, on je ponudio neke nove smjernice, treći put istraživanja videoigara, alternativu fokusu na igru i priču oko kojih se sve vrtjelo u počecima studija igara – onaj prostora. Dizajnere videoigara nazvao je tako narativnim arhitektima (Jenkins, 2005b). Arhitekturu su za razumijevanje prostornosti videoigara prizivali i Manovich (2001) i Nitsche (2008), ponajviše u smislu načina strukturiranja prostora oko iskustva posjetitelja koji ga istražuje kretanjem (usp. Nitsche, 2008: 75), no napominjući pritom važnost filmske medijacije virtualnog prostora, odnosno rada filmske kamere u projiciranju spacijalnog. Prostornost videoigara tako bi u sebi inkorporirala filmski način reprezentacije i arhitektonsku “navigabilnost” (v. Manovich, 2001; Nitsche, 2008).

U odnosu prema tipičnoj filmskoj reprezentaciji, razlika je što u videoigrama obično nemamo samo unaprijed određene točke promatranja i pogled na onaj dio prostora za koji se redatelj odlučio da u tom trenutku bude u kadru. “Nije kamera ta koja navodi gledatelja kroz prostor, nego je više igrač taj koji navodi kameru” (Nitsche, 2008: 126-127). Sâm igratelj ima mogućnost pregleda prostora i pomicanja vizure, najčešće na dva načina. Ako kontrolira samo jednog avatara, time ujedno kontrolira i vizuru koja je fiksirana za tog avatara kojim upravlja. Ako ima kontrolu nad većim brojem likova, objekata ili nekih drugih parametara u igri, pa mu je potreban bolji pregled nad većim prostorom, obično ima i gornji rakurs te neku malu mapu na kojoj može odabrati dio prostora koji mu je najzanimljiviji za djelovanje ili gledanje. Cijeli mu je prostor igrališta ili borilišta prikazan u maloj karti, a on određuje koji će dio gledati u punini panoramskim pomacima u svim smjerovima ili skokovitim klikovima na mini-mapi. Drugi slučaj ujedno je jedan od primjera onoga što su neki teoretičari nazivali *interaktivnom montažom*. Uz neke druge primjere promjene točke gledišta ili dinamičnog biranja parametara

kadra, takvom se montažom obično označavala situaciju u kojoj “svaki rez inicira igrač” (Nitsche, 2008: 122). No nikad *sva* montaža nije u potpunosti pod kontrolom igratelja, nego određeno prepuštanje “rezova” igratelju obično dolazi u kombinaciji sa standardnom filmskom montažom, unaprijed programiranom, redateljskom, na koju igrač ne može utjecati.

Naravno, u raznim vrstama videoigara ogromne su razlike u učestalosti pojedinog tipa montaže. 3D igre, osobito iz prvog lica, imaju neke svoje osobitosti u tom smislu. Zaklanjanje pojedinih predmeta u vizuri izrezom kadra kao filmski čimbenik razlike prema stvarnosti u njima nije toliko izražen – jer igratelj obično može mijenjati vizuru, može je skrenuti lijevo ili desno. S obzirom na pokretljivost točke gledišta koja je isprva zadana i jasno propisana određenom liku-avatau, stvara se dojam da je gledatelj unutar prizornog prostora i da ne ostaje na njegovoj površini. No to ne znači da njegova vizura nije ograničena. Igratelja u pogledu limitiraju granice zadanog prostora za djelovanje, granice “igre”, te dostupne promatračke pozicije, odnosno limitirano pozicioniranje virtualnih kamera, koje se najčešće vode logikom one točke promatranja koja je najkorisnija za djelovanje unutar zadanih pravila.

S druge strane, pokrivanje prostora vizurom u videoigrama koje nisu u prvom licu generalno je sličnije televizijskom pokrivanju prostora vizurom nekog sportskog događaja nego onome u standardnom igranom filmu. Vizurom se prati onaj dio prostora u kojemu se događa bitna akcija. Jedna je točka promatranja pritom dominantna, a promjene motrišta služe dinamiziranju osnovne akcije i naglašavanju nekih drugih zbivanja manje ili više važnih za središnji događaj i središnji doživljaj akcije. Na primjer, u nogometu se prati prostor u kojemu je lopta, uz povremena montažna skretanja, promjene motrišta i pogled na druge dijelove terena tijekom manje intenzivnih trenutaka ili kad priroda akcija to omogućava. Naravno, taj je prostor u tipičnoj videoigri puno veći i raznovrsniji nego što je onaj u nogometu, a granice mu nisu tako uočljivo “umjetne” i jasno vidljive. Prikazani (dramski) prostor videoigara često sadrži i bitne narativne tragove i naznake, a fokus akcije nije oko jednog predmeta poput lopte, nego oko avatara, no isto je načelo praćenja akcije uz povremene montažne skokove i promjene promatračkih odrednica koje daju informacije i o drugim pojavama u tom prostoru. Videoigre pritom, osim sportskih simulacija, ne prikazuju isti događaj iz drugih kutova, nemaju taj tip repetitivnosti atraktivnijih poteza karakterističnih za sportske događaje, nego se u tim promatračkim promjenama tipično više koncentriraju na izgradnju priče i atmosfere, često i na filmsko-retorički način, a uz lišavanje igratelja mogućnosti djelovanja.

Videoigre svoje prostorne posebnosti u odnosu na film, a komplementarno nekim arhitektonskim konceptima, pokazuju i u svojoj 2D varijanti. Dosta 2D igara ima izrazito plošnu kompoziciju, a dubinu prostora dočarava perspektivnim prekrivanjima i pokretnim

indikatorima, što im je zajedničko s nekim oblicima animacije. No u nekim drugim 2D videoigrama za dočaravanje trodimenzionalnih prostora na dvodimenzionalnim ploham zaslona umjesto uobičajenih linearno-perspektivnih indikatora dubine koristile su se paralelne projekcije kakve se upotrebljavaju i u arhitekturi. Za takav se prikaz prostora u igrateljskoj zajednici pomalo neprecizno ustalio naziv “izometrijske grafike”⁴². Za razliku od linearno-perspektivnog načina na koji prostor percipira ljudsko oko, a i filmska i fotografska kamera, u izometrijskim slikama svi su objekti jednake veličine bez obzira na udaljenost od točke promatranja, dok paralelne linije ostaju paralelne i na projekcijskom planu te nemaju stjecište u nedogledu.



Slika 8 - Izometrijske slike videoigara (paralelne projekcije) – *The Sims* (Maxis, 2000) (lijevo); *Diablo II* (Blizzard North, 2000) (desno).

Razlozi za razvoj (izometrijskih) paralelnih projekcija u videoigrama bili su i tehničke naravi. Naime, kako se u paralelnim projekcijama veličina predmeta ne mijenja dok se prolazi kroz taj prostor, procesori nisu bili pod velikim opterećenjem u generiranju novih piksela i slika. Pri simuliranju linearne perspektive, pomaci motrišta, koji se podrazumijevaju prilikom kretanja prostorom, mijenjaju veličinu objekata, a to zahtijeva konstantne slikovne promjene u kadru koje su popriličan izazov slabije kapacitiranim procesorskim uređajima koji tu sliku moraju iznova generirati u stvarnom vremenu. Nije nebitno ni to da takvo prikazivanje zahtijeva dodatni animatorski rad, stvaranje više slika, a obično su u videoigrama i prostori koje se stavljaju igratelju na raspolaganje za istraživanje dosta veliki, pa nije lako unaprijed pripremiti toliku količinu vizualnih podataka. Napredak tehnologije ublažio je dio problema

⁴² Često se govori i o “izometrijskoj perspektivi”, “2.5D-u”, “pseudo 3D-u” i slično. U videoigrama najčešće se ne radi o doslovnoj izometrijskoj projekciji jer kutovi između sve tri osi nisu isti, nego samo između dvije, pa u većini takvih videoigara zapravo imamo varijaciju dimetrijske projekcije prostora.

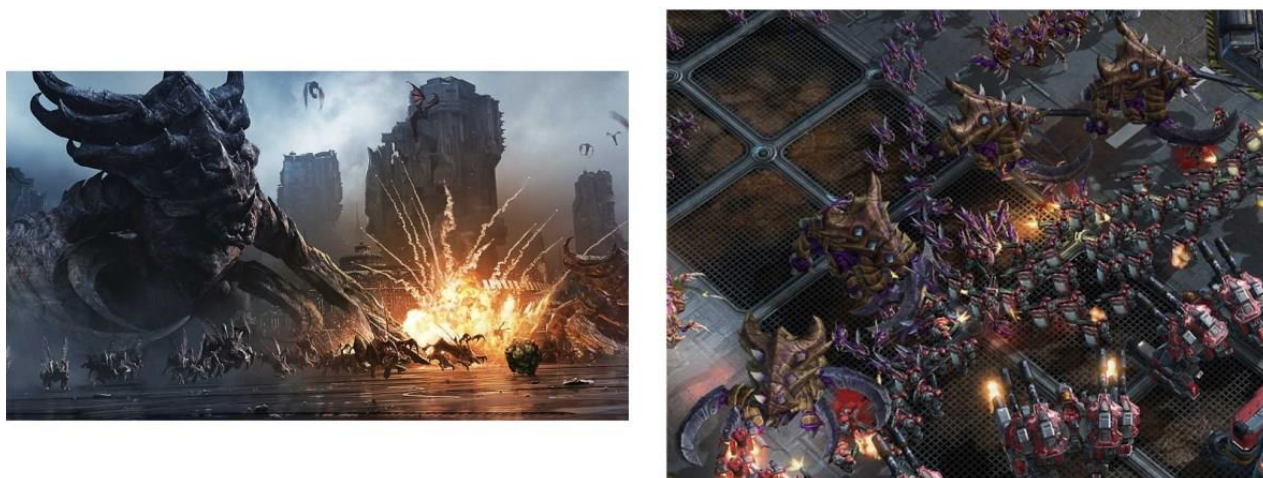
koji proizlaze iz strojnih ograničenja, tako da se danas “izometrijska perspektiva” donekle napušta i smatra obilježjem retro-videoigara, no još je snažno prisutna u onim žanrovima u kojima je potreban pregled većeg prostora iz gornjeg rakursa, kao što su strategijske igre, igre boga⁴³ i životne simulacije te RPG-i. Noviji izdanci spomenutih žanrova, računajući na jače procesore i manja tehnička ograničenja u vizualnoj izvedbi, izometrijsko paralelno projiciranje kombiniraju s linearnim i atmosfersko-kolorističkim perspektivama da bi postigli realniji prikaz prostora.

No u navedenim vrstama igara, osobito strategijskima, nerealističnost u prikazivanju objekata, osobito njihovih dimenzija, nije rezultat samo izometrijskog paralelnog projiciranja prostora nego također i potrebe da se prostori i objekti u njemu svedu na one dimenzije koje su prihvatljive za korisničko djelovanje i manipuliranje. Realizam u veličini objekata činio bi prostor nemogućim za igranje jer bi veliki objekti previše zaklanjali male i općenito bi zauzimali preveliku površinu zaslona. Upravljanje velikim objektima u njihovoj realnoj veličini, poput građevina (npr. baraka) ili borbenih krstarica, zahtijevalo bi puno širi kut, a tada bi mali objekti bili jedva vidljivi. I suprotno, upravljanje malim jedinicama zahtijevalo bi užu kut, a veliki bi objekti ostali izvan fokusa. Stalne dinamične promjene žarišne duljine bilo bi nemoguće izvesti a da ne remete upute koje igrač želi zadati. Zato se veliki objekti u igri obično umanjuju, a mali donekle uvećavaju. Razlika u veličini općenito se naznačuje, ali se većinom ne prikazuje realno. Tako su veliki objekti uvijek nešto veći od manjih, no nikad toliko da odraze pravu razliku u njihovim dimenzijama. Transportne jedinice tako često na zaslonu zauzimaju čak i višestruko manje volumena od objekata koje mogu prenijeti. No važna je njihova funkcionalnost u tom prostoru i u pojedinim poljima unutar prostora u kojima se nalaze. Važan je njihov volumen u igri i s obzirom na pravila igre; na primjer, koliko štete se prima ili zadaje od pojedinih vrsta naoružanja s obzirom na veličinu, kako se može blokirati prostor za neke druge jedinice i slične strateške važnosti njihovog pozicioniranja na određenom dijelu terena i određenom polju u određenom trenutku. Ista je pojava vidljiva u stolnim igrama i onima na ploči u kojima je prostor ograničen na dimenzije stola. Figura, ikona ili karta konjanika ili konjice po dimenzijama tek je nešto veća od one pješadije, no nikad ne odgovara i stvarnoj razlici borbenih jedinica. Razlika se u veličini naznači, a ne i precizno ocrta. Taj se dio prepušta igračevoj mašti, a od veće je važnosti

⁴³ Engl. *God games* – žanr u kojemu igrač kontrolira dio odredbenih parametara simuliranog svijeta o kojima ovisi život određene zajednice koja je tako pod nekim oblikom uprave i brige igrača, ali čijim jedinicama većinom ne može izravno upravljati. S obzirom na tu zajednicu, moći igrača shvaćaju se obično i kao nadnaravne, a njima se obično osiguravaju uvjeti za ispunjenje nekoga cilja, npr. izgradnje civilizacije ili grada.

položaj određenog polja u prostoru, koji značaj ono ima s obzirom na pravila igre i dinamiku pojedine partije.

Pritom je zanimljivo uočiti kako se stvarna razlika u veličini i njihovi stvarni omjeri zadržavaju u drugim segmentima igre, obično onim neinteraktivnim, bilo filmskim (koji se na engleskom jeziku obično nazivaju *cinematics*), bilo informativnim i tutorskim, u obliku ilustracija i brojčanih podataka o fikcionalnim objektima. Dakle, čak i kad je fotorealističan, i sâm dijegetski prostor u takvim videoigrama često je nerealnih i simboličnih dimenzija, kao i položaj i volumen objekata u njemu.



Slika 9 - *StarCraft II: Srce roja* (*StarCraft II: Heart of the Swarm*, Blizzard Entertainment, 2013) – razlika u dimenzijama i omjerima pojedinih jedinica u filmskom otvaranju igre (lijevo) i u samoj igri (desno). U samoj igri zerglinzi (mala čudovišta) puno su veći u odnosu prema ultraliscima (velika čudovišta).

Logika realnog prostora u videoigrama često je osporena i mogućnostima kretanja po tom prostoru, izlascima i ulascima objekata u kadar. Na primjer u *Pac-Manu* (Namco, 1980), kada naslovni avatar dođe do desnog ruba kadra, nastavlja svoje kretanje u istoj ravnini s lijeve strane. Važna su pravila igre, a ako će igra bolje funkcionirati tako da su krajnje točke polja igre u prostornom kontinuitetu, onda se za to obično neće ni tražiti dijegetsko opravdanje, na primjer, da se radi o teleportu ili slično. Zakoni prostora u igri jednostavno tako funkcioniraju i važniji su od pravilnosti prostora stvarnoga svijeta.

Unatoč takvim, nekad i velikim perceptivnim iskrivljenjima objekata i stvarnosnoj neuvjerljivosti, upravo je način strukturiranja prostora u videoigrama jedan od važnih faktora snažne uključenosti igrača u njihov svijet. Prostornost videoigara uvijek se stavljala u najužu vezu s njihovom imerzivnošću.

2.4. Imerzivnost

Fenomen potpune uključenosti, gubitka osjećaja za stvarno vrijeme i prostor, ono što se u psihologiji često označava pojmom zanosa (engl. *flow*) ili apsorpcije, čini se da je mnogo jači u videoigrama nego u nekim drugim medijima. Tako nijedan drugi medijski oblik u novije vrijeme nije pobudio toliku zabrinutost šire javnosti zbog izazivanja ovisnosti. Videoigre kao da jače i dublje “uranjaju” i zarobljavaju u svojim svjetovima, pa nije iznenađenje da se u teoriji videoigara *imerzivnost* nametnula do statusa jednog od definirajućih pojmova medija, uz *interaktivnost* i *prostornost* s kojima se često nerazlučivo povezuje (usp. Poole, 2004: 7; Peović Vuković, 2010). Imerzivnost je u tom smislu oznaka za igračev osjećaj prisutnosti u prostoru koji je reprezentiran na zaslonu, a mogućnosti njegovog interventnog djelovanja u tome imaju veliku ulogu. Dakle, uključenost igrača nije kao u tradicionalnim medijima samo imaginativna, u nešto užem smislu vezana uz neku priču i ulogu, odnosno narativna, nego također i djelatna, kinestetička i sudionička. Isto tako, za razliku od književnih tekstova ili drugih isključivo verbalnih medija, predočavanje sadržaja videoigara počiva i na podražaju više osjetila, prije svega audiovizualnih, ali ponekad i taktilnih, što im je zajedničko s filmom i nekim drugim medijima.

Očito je da se “uranjanje” igratelja u medijske sadržaje odvija na više razina i na različite načine, da je primjena pojma *imerzivnosti* dosta široka i raznovrsna, a da se u humanističkim znanostima za opisivanje nekih istih ili srodnih recepcijskih fenomena već jako dugo koriste i drugi pojmovi. Zbog značenjskih nejasnoća neki su taj pojam nastojali i odbaciti te ga zamijeniti drugim terminima poput uključenosti i inkorporacije (Calleja, 2011), prostorne prisutnosti i zanosa (Wirth i dr., 2007; Wissmath i Weibel, 2011) ili samo prisutnosti (Tamborini i Skalski, 2006), no za to su male šanse s obzirom na raširenost i veliku prihvaćenost pojma imerzije u znanstvenoj i u široj igrateljskoj zajednici. Na problematičnu širinu pojma upozoravali su gotovo svi teoretičari koji su se bavili *imerzivnošću*, dijelivši je potom u više potkategorija⁴⁴.

⁴⁴ Na primjer, Calleja (2011) umjesto imerzije predlaže da se govori o korisničkoj uključenosti koju dijeli na šest razina: *kinestetička uključenost* (kontrola i pokret), *prostorna uključenost* (istraživanje i učenje o igrinoj prostornoj domeni), *sudionička uključenost* (suradnja, natjecanje i prisustvo drugih igrača), *narativna uključenost* (skriptirana priča unutar igre), *afektivna uključenost* (emocije tijekom *gameplaya*) i *ludička uključenost* (odluke poduzete u ostvarivanju ciljeva igre i onih koji su igrači sami sebi zadali) (Calleja, 2011: 4).

Te raznovrsne komponente i dimenzije imerzije u videoigrama mogle bi se svesti na tri kategorije: na senzornu, ludičku i narativnu imerziju⁴⁵. Takva podjela donekle korespondira s kolokvijalnim i kritičko-evaluacijskim diskursom o videoigrama koji o njihovoj kvaliteti često govori kroz tri različite kategorije: grafika i prezentacija, igroizvedba i mehanika igre te priča i likovi. Razne vrste igara na različite načine uključuju igrače u svoje svjetove, a često jedan od tipova imerzije izraženije zaokuplja pozornost igrača u odnosu na druga dva. Tako se nerijetko čuje kako neka igra ima dobru priču, ali slabu grafiku i mehaniku igre, ili je u njoj izražena neka druga kombinacija kvalitativnog disbalansa triju temeljnih elemenata koji čine dobru igru. Ideal je, naravno, povezivanje i maksimaliziranje učinka svih imerzivno-iluzionističkih faktora u pojedinoj igri, ali veći dio igrateljske zajednice privlačnu mehaniku igre stavlja na prvo mjesto.

Kao zaseban uvjet imerzije, odnosno njezina nenarušavanja, bitno je istaknuti i potrebu za konzistentnošću u svim tipovima imerzije⁴⁶. Slični uvjeti dosljednosti ili potpunosti u ostvarivanju određenih medijskih sadržaja prepoznati su kao bitni i u teorijama drugih medija, a u filmskoj teoriji obuhvaćeni su pojmom *filmskog kontinuiteta* (v. Turković, 1986b; Bordwell i Thompson, 2008). Narušavanjem dosljednosti prikazivačkog, narativnog ili djelatnog mehanizma slabi osjećaj uronjenosti u drugi, medijski reprezentirani okoliš. U videoigrama igrač postaje svjestan artificijelnosti prikazanog svijeta ako se, na primjer, slika zamrzne ili su pokreti u njoj neuvjerljivi, ako zvuk nije sinkroniziran, ako igrač ne može na odgovarajući način unijeti naredbe ili one nisu logične i u skladu s dotad ustanovljenim pravilima, ako su zaplet i ponašanje likova neuvjerljivi, odnosno nekonzistentni s igračevim

⁴⁵ Ermi i Mäyrä također nabrajaju tri tipa imerzije u videoigrama: senzornu, ludičku (temeljena na izazovima) i imaginativnu (Ermi i Mäyrä, 2005; Mäyrä, 2008: 107-108).

Premda nije izravno eksplicirala podjelu na tri tipa imerzije kao Ermi i Mäyrä, na neki ju je način i Ryan naznačila, jasno razlikujući imaginativnu od ludičke imerzije, uz spominjanje one senzorne kao dodatnog čimbenika ostvarivanja imerzivnosti (2001: 307-309).

Za Wissmatha i Weibela (2011) imerzivna iskustva videoigara počivaju na dva različita fenomena: na osjećaju prostorne prisutnosti u posredovanom svijetu i na osjećaju zanosa (engl. *flow*) koji se temelji na uključenosti u aktivnosti. Takva podjela otprilike odgovara različitim senzornim i ludičkim imerzijama, no ne naznačuje eventualno djelovanje narativnih mehanizama. Općenito se u psihologijskim istraživanjima videoigara umjesto *imerzije* puno češće koristi termin "prostorne prisutnosti".

⁴⁶ Madigan (2010; 2015: 127-144) razlikuje dvije različite kategorije koje uvjetuju osjećaj imerzivnosti videoigara: temeljitost mentalnog modela igrinog okoliša i konzistentnost pojava u tom okolišu. "Temeljitost" (engl. *richness*) obuhvaća višestruke kanale senzornih informacija, potpunost senzornih informacija, kognitivni zahtjevne okoliše te jaku i zanimljivu priču ili zaplet. Ta četverodijelna podjela u osnovnoj ideji korespondira s podjelom na tri tipa imerzije kakvu smo ovdje naveli kao najrelevantniju: višestrukost i potpunost senzornih informacija zajedno bi spadali pod senzornu imerziju, "kognitivni zahtjevi" odnosi li bi se na ludičke izazove, a priča ili zaplet na narativnu imerziju. "Konzistentnost" svijeta videoigara odnosi se na manjak nepodudarnih vizualnih znakova, dosljedno ponašanje stvari u tom svijetu, neprekinutu prezentaciju te interakciju s objektima (v. Madigan, 2010; 2015: 127-144).

mentalnim modelima, njegovim prošlim životnim i fikcionalnim iskustvima. Svakako da igrači u tim slučajevima donekle, coleridgeovski rečeno, “potiskuju nevjericu” i ostaju uživljeni, no izraženije nedosljednosti u igri neizbježno uništavaju osjećaj imerzije.

Uz neke istovjetnosti i sličnosti, navedeni tipovi imerzije u videoigrama imaju i određene specifičnosti u odnosu na druge medije, osobito s obzirom na film, koje treba posebno istaknuti.

2.4.1. Senzorna ili opažajna imerzija

Ovaj se tip imerzije u teoriji videoigara razmatrao i unutar kategorija prostorne uključenosti (Calleja, 2011), prostorne imerzije (Ryan, 2001), prostorne prisutnosti (Tamborini i Skalski, 2006; Wissmath i Weibel, 2011). No osjećaj prostorne prisutnosti u mnogim videoigrama ne proizlazi samo iz onoga što opažamo, što razaznajemo osjetilima, nego i iz mogućnosti interventnog djelovanja u tom prostoru kao i upravljivosti vizure, koje smatram elementima ludičke imerzije. Dok je ludička imerzija tipično jedinstvena za videoigre, senzornu imerziju videoigre dijele s vizualnim umjetnostima i filmom (usp. Mäyrä, 2012: 312). Kao što ističe Poole, videoigre se služe trikovima i preusmjeravanjima pozornosti iz slikarstva da bi zavarale igrača da povjeruje u imaginarni svijet (2004: 226). Uronjenost u videoigru u tom smislu uvjetovana je perspektivnim sustavom u slici. “Zauzimajući gledanjem slike to motrište, gledalac slike promatra naslikan prizor s pogodnošću mjesta koje je (zamjedbeno) *locirano u tome samome predočenome prizoru*: gledalac je *promatrački uvučen* u prikazan prostor, postaje promatračko-položajnim sudionikom prizora, promatračkim 'prisutnikom' u prizoru, njegovim izravnim (optičkim) 'očevicem'” (Turković, 2002: 40).

No treba napomenuti kako senzorne informacije u videoigrama i filmu nisu nužno samo audiovizualne. U filmu su dodatni senzorni stimulansi dostupni u nestandardnim uvjetima projekcija, na primjer, u tzv. 4D kinima. Oni su prije svega haptički, no nisu nepoznati ni filmski eksperimenti s olfaktivnim efektima, odnosno mirisima koji su bili puštani za vrijeme projekcije. Haptička ili kinestetička stimulacija korisnika nešto je uobičajenija u videoigrama, a najčešće funkcionira tako da kontrolor vibrira u određenim situacijama, primjerice, prilikom nekih posebnih akcijskih momenata i kolizija igrateljeva avatara u igri. Kako je mehanička vibracija s vremenom postala standardna tehnološka mogućnost mobitela i pametnih telefona, tako je i haptička povratna reakcija usvojena kao

uobičajena opcija senzorne stimulacije u mobilnim igrama. No i u igrama i filmovima s haptičkim efektima audiovizualni indikatori svejedno imaju primarnu ulogu u stvaranju iluzionističkog doživljaja.

Audiovizualna podražajna uvjetovanost doživljaja pokretnih slika, dakle, već je uvelike istražena u kognitivnoj filmskoj teoriji, a zaključci tih istraživanja svakako su primjenjivi i u području videoigara. Da bi se igrale, videoigre moraju se gledati kao i filmovi, a to je gledanje utemeljeno na urođenim doživljajnim, odnosno kognitivnim sposobnostima ljudi (v. Bordwell, 1999; Turković, 1999). Autori filmova “računaju na aktiviranje postojećih kognitivnih sposobnosti gledatelja filma” (Turković, 1999: 50), a isto vrijedi i za videoigre. Audiovizualni iluzionizam koji rezultira imerzivnim iskustvima, odnosno “deluzijskom uživljenošću”, počiva na prostornim i vremenskim “čimbenicima sličnosti” vidnog i zvučnog prikazivanja sa stvarnošću te na ljudskoj sposobnosti raspoznavanja pojava koju smo razvili u svakodnevnome životu (usp. Turković, 1999: 50). I film i videoigre teže ostvariti što veću sličnost s fizičkom realnošću, čak je i reproducirati (usp. Peterlić, 2001: 19), no to im ne polazi za rukom u potpunosti. Za opis tih nepodudarnosti mimetičkog slikovnog prikaza sa zbiljom u filmskoj se teoriji koristi pojam “čimbenika razlike”, a oni uključuju pravokutnu omeđenost dvodimenzionalnog prostora, reduciranu dubinu, zaklanjanja u perspektivi, zrnatost slike, nedostatka boje itd.⁴⁷ Dakle, prizor se prepoznaje na temelju “čimbenika sličnosti”, a da taj prizor nije stvaran na temelju “čimbenika razlike” (v. Turković, 2000). “Na taj način mi možemo opažati predmete i zbivanja kao žive a istodobno imaginarne; kao stvarne predmete i kao jednostavne obrasce svjetla na projekcijskom platnu” (Arnheim, 2006: 29). Percepcija je slike tako dvoznamjebena – istodobno opažamo i materijalnost prikaza i ono što se njime prikazuje (v. Turković, 2002). Za deluzijsku uživiljenost u audiovizualnim prikazima načelno je potrebno gledateljevo potiskivanje registracije čimbenika razlike, odnosno fokusiranje na prikazivački, a ne na tvarni aspekt projekcije.

Razlika između dvaju medija očituje se i u činjenici da su neki od čimbenika razlike izraženiji u videoigrama, a neki u filmu. Faktori koji umanjuju čimbenike razlike prema stvarnosti u mnogim videoigrama mogućnosti su pomicanja vizure kao i djelatne, interventne mogućnosti igrača, makar bitno limitirane. S obzirom na često fiksnu vizuru i manjak montažnih rješenja, skokovito i diskontinuirano sagledavanje prostora također je manje izraženo u videoigrama. Točka promatranja u mnogim je videoigrama, osobito onima u prvome i trećemu licu, “tjelesno” vezana uz avatara pa vizura lika umnogome odgovara

⁴⁷ Za više o čimbenicima sličnosti i razlike v. Arnheim 2006; Peterlić, 2001; Turković, 2000; 2002

tjelesnoj poziciji i vizuri igrača, a on je svojim tjelesnim akcijama može mijenjati, za razliku od filma u kojemu ona uvijek ostaje ista u odnosu na gledatelja filma. No, s druge strane, u videoigrama ti pomaci vizure nisu prirodni, glatki i netremični kao u stvarnosti, što osobito dolazi do izraza u akcijskim igrama u kojima je potrebna brza reakcija. Dok je u životu dovoljan brz pokret oka ili glave, često i nesvjestan, videoigre obično zahtijevaju svjesni mehanički, često i nezgrapni unos komande, a skupa s pomacima vizure lijevo ili desno pomiče se i tjelesna pozicija avatara i njegovog oružja u tom smjeru. Perspektivna ograničenja iz slikarstva i filma, sužavanje horizontalnog i vertikalnog pogleda kojim se izbjegavaju marginalne distorzije slike, također više dolaze do izraza u takvim akcijski nabijenim igrama u kojima se igrač ne može osloniti na svoj periferni vid za uočavanje objekata (usp. Poole, 2004: 232). Zbog toga igrači FPS-igara, kako napominje Poole, više imaju osjećaj da daljinski kontroliraju robota s tunelskim vidom nego da su sami prisutni u prostoru igre (usp. Poole, 2004: 233).

Nadalje, animacija videoigara bitno je manje uvjerljiva od filmskog načina prikaza slike. Ona fotorealistična još uvijek ne dostiže kvalitetu i postojanost filmski registrirane slike, a nefotorealistična također kvalitativno odudara od istovjetnog tipa animacije u filmovima, sadržavajući tipično slabije oslikane teksture i manje detalja. Čak i FMV-igre, koje su snimane filmskom kamerom, imaju bitno slabiju rezoluciju i tvarnost slike više dolazi do izraza, osobito u formi pikseliziranosti i slabije razlučivosti. Zbog tehnoloških su limita videoigre morale pribjegavati prikazu manjeg broja detalja koji bi olakšali prepoznavanje prizora i puno većoj slikovnoj apstrahiranosti. Također videoigre tipično puno češće imaju problema s tehničkim prikazivačkim poteškoćama u odnosu na film; pate od povremenih trzaja, zamrzavanja slike i drugih prikazivačkih nedosljednosti. Sve su to faktori koji otežavaju senzorno deluzijsko uživljavanje u videoigre u odnosu na film, odnosno predstavljaju čimbenike razlike prema stvarnosti koje gledatelj treba ponekad aktivno nadvladati svojom imaginacijom i zanemariti njihovu zamjedbu.

Dvije nove emergentne tehnološke opcije donekle preispituju dosad uvrđene i još uvijek standardne uvjete percepcije videoigara, ali njihova primjena nije isključivo ograničena na područje igara. Virtualna stvarnost ostvaruje ideal potpunog izoliranja korisnika od njegove fizičke okoline, koji se i ranije nastojao izvesti, primjerice, zamračenjem sobe u kojoj se igra ili kinodvorane u kojoj se gleda film, dok tehnologija proširene stvarnosti ukida dekontekstualiziranost prizora u odnosu na životni prostor. Obje tehnologije ukidaju oštru i geometrijsku granicu vidljivoga i nevidljivoga i plošnost slike kao bitne čimbenike razlike

prema stvarnosti tradicionalnih vizualnih medija i obje za cilj imaju još jače “povezivanje korisnika sa simuliranom stvarnošću” (Ryan, 2001: 15), ali to rade na različite načine.

U tehnologiji proširene ili dopunjene stvarnosti (engl. *augmented reality*, ili skraćeno *AR*) korisnikov je pogled na stvarni svijet dopunjen računalno generiranim oznakama u stvarnome vremenu; slovima, slikama ili zvukovima. Digitalni (animacijski) prikaz može biti nadodan snimki stvarnosti koju bilježi kamera uređaja i projicira je na zaslonu u stvarnom vremenu, kao što je slučaj s mobilnim igrama poput *Pokémon Go* (Niantic, 2016), ili projiciran na prozirnim naočalama kroz koje korisnik promatra i stvarni svijet, kao, primjerice, u Microsoftovom uređaju HoloLens. Postavljanjem digitalnih prizora preko stvarnoga svijeta i njihovim prilagođavanjem objektima i pokretima u stvarnom prostoru i vremenu, nestaju brojni perceptivni čimbenici razlike. Ipak, u videoigrama ostaje pitanje kako osmisлити zanimljivu djelatnost za igratelje na stvarnim lokacijama, odnosno kako stvarne prostore i objekte obogatiti zanimljivim mehanikama igranja.



Slika 10 - Proširena stvarnost – Microsoft HoloLens (ilustracija mogućnosti) (lijevo) i *Pokémon Go* (Niantic, 2016) (desno). Izvori: *Microsoft.com* (lijevo), *Forbes.com* (desno).

Nasuprot tome, tehnologija virtualne stvarnosti (engl. *virtual reality*, skraćeno *VR*) u potpunosti blokira pogleda na vanjsku stvarnost, pružajući gledatelju samo kompjutorski generirane slike i reagirajući na njegove pokrete glavom i tijelom pomicanjem vizure⁴⁸. Osim što sustav vizira ispred očiju blokira pogled na vanjsku stvarnost, u virtualnoj stvarnosti stvara se i perceptivna iluzija trodimenzionalne dubine prostora na temelju stereoskopskog efekta⁴⁹.

⁴⁸ U nešto širem smislu pojam virtualne stvarnosti koristi se i za opis svakog računalnog virtualnog svijeta, čak i onoga koji je samo tekstualan.

⁴⁹ Nestereoskopsko zaklanjanje očiju od pogleda na vanjski svijet prisutno je već od najranijih tehnologija specijaliziranih za promatranje filma i fotografije. Za neke pokretne slike ili samo fotografije bilo je predviđeno da se promatraju unutar svojevrsne komore, a vizir na koji bi se naslonile oči znao je zaklanjati ostatak pogleda. No u tom slučaju, osim zaklanjanja vanjske stvarnosti, slika i dalje ostaje geometrizirana i plošna, a vizura nepomična kao i pozicija gledatelja. Po sličnom načelu i primjena virtualne i proširene stvarnosti za gledanje

Svako oko vidi po jednu dvodimenzionalnu sliku istog prizora, ali pod nešto različitim vidnim kutom. Ta razlika u vidnom kutu otprilike odgovara razlici u vizuri koja bi proizlazila iz udaljenosti očiju kod čovjeka, pa se u centru za vid u mozgu te dvije slike kombiniraju u doživljaj jedinstvene trodimenzionalne slike. Prvi je stereoskop osmislio Charles Wheatstone daleke 1838. godine, a 20. stoljeće iznjedrilo će više tehnoloških pokušaja stvaranja stereoskopske virtualne stvarnosti, od kojih su neki bili mehanički i rezervirani isključivo za film, a neki za računalne sustave⁵⁰. U mnogim od tih ranijih sustava ostajao je istaknuti iluzivni problem statičnosti vizure, no ugradnja žiroskopa u sustav naočala ili kaciga koji omogućuje pomicanje vizure pomicanjem glave, omogućit će da se pojača očekivana proprioceptičnost unutar računalno posredovanog prikaza, odnosno očekivani osjećaj tjelesne orijentacije i pokreta (usp. Tamborini i Skalski, 2006: 228). Naravno, takav unutartjelesni “propriospecifični opažalački položaj” (Turković, 2002) neće biti primjeren za sve vrste igara. U osamdesetim i devedesetim godinama 20. stoljeća bilo je više komercijalnih pokušaja plasiranja tehnologije virtualne stvarnosti za videoigre, na platformama arkadnih i kućnih konzola, no s vrlo slabim rezultatima. Nakon neuspjeha Nintendove konzole Virtual Boy iz 1995. godine, tek će u drugom desetljeću 21. stoljeća, nakon određenog napretka tehnologije i razvojem niza sprava puno veće razlučivosti i kvalitete, virtualna stvarnost ponovno ući u fokus javnosti kao moguća budućnost igranja, ali i nekih drugih oblika zabave.



Slika 11 – Sensorama (1962), Nintendo Virtual Boy (1995), HTC Vive (2016). Izvori: *Wikipedia.org* (lijevo), *Twilightfoundry.com* (sredina), *Wareable.com* (desno).

filmova tipično ne ukida neke od njihovih temeljnih razlikovnih faktora prema stvarnosti, a tehnologija se koristi prvenstveno da se prikaže filmski zaslon ispred očiju i da se simuliraju uvjeti kućne ili kino projekcije.

⁵⁰ Poznati je primjer filmskog stereoskopskog uređaj virtualne stvarnosti Sensorama koja je osim stereoskopske trodimenzionalne slike uključivala zvučne, vibrirajuće i mirisne efekte. Prototip s pet kratkih filmova izradio je Morton Heilig 1962. godine. Za više informacija o ranijoj povijesti virtualne stvarnosti, v. Rheingold, 1991.

Svakako da tehnologije virtualne i proširene stvarnosti pružaju nešto bolje uvjete za senzornu imerziju od tradicionalnijih načina prikaza slike, no i u njima ostaju izraženi iluzijski problemi vezani uz mogućnosti kretanja i djelovanja korisnika.

2.4.2. Ludička ili interventna imerzija

Iluzijski doživljaji koje videoigre pružaju svojim korisnicima, osim na audiovizualnim, odnosno senzornim perceptivnim varkama, temelje su i na varkama koje proizlaze iz mogućnosti interventnog djelovanja u tom okolišu. Igratelj se uživljava u senzorno-mimetički posredovani svijet videoigara i tako što mu je na raspolaganju neki oblik poduzetne reakcije, no one su uvijek limitirane u odnosu na mogućnosti djelovanja u stvarnosti. Ta ograničenost iluzijski se nastoji prikriti brzim i uvjerljivim reakcijama okoliša na igrateljeve unose i sustavom akcija i pravila koja ih demotiviraju od nekog drugog tipa djelovanja u odnosu na ono koje je omogućeno i predviđeno.

Dva su faktora bitna za deluzijsko uživanje u virtualni svijet na temelju interventnog djelovanja, odnosno za ludičku imerziju: a) stvaranje iluzionističkog osjećaja stvarnosnog djelovanja; b) stvaranje poticajnog konteksta za djelovanje, odnosno osmišljavanje izazovne i zanimljive korisničke interventnosti.

a) Iluzionizam stvarnosnog djelovanja

Da bi se igrač deluzijski uživio u virtualni svijet svojim interventnim djelovanjem, on mora imati osjećaj da je to djelovanje stvarno. U tom smislu induciranje ludičke imerzije ovisi o brzini i neposrednosti s kojom okoliš reagira na igračeve unose (usp. Mäyrä, 2010: 108). Ako sustav zastajkuje ili ne reagira na pravi način na komande, na način na koji smo navikli da okoliš reagira na naše akcije u stvarnosti, postajemo svjesni artificijelnosti prikazanog svijeta i svojih mogućnosti djelovanja.

Drugi element koji može pridonijeti interventnoj uživiljenosti širi je raspon mogućnosti djelovanja, podložnost većeg broja obilježja virtualnog svijeta utjecaju igratelja i veća varijabilnost ishoda koji se mogu inducirati interventnošću. Ponekad je širina opcija i destabilizirajući element u doživljaju videoigara, jer korisnici često žele dirigitirane i upravljane doživljaje koje neće upropastiti svojim izborima i lošim reakcijama.

Treći element koji može pridonijeti ludičkoj uživljenosti približna je sličnost pokreta kojima se unose naredbe s pokretima upravljanih objekata u reprezentiranoj stvarnosti. Ne samo da se tako jača iluzija tjelesnog jedinstva igratelja i njegovog avatara nego takvo kinetičko djelovanje više nalikuje načinu na koji fizički djelujemo u stvarnosti. U većini videoigara naredbe su tipkovno posredovane i time odudaraju od tipičnih ljudskih tjelesno-interventnih akcija u svakodnevnom životu, no nekad je takvo djelatno upravljanje poželjno jer je manje fizički i psihički naporno i zahtjevno u odnosu na stvarnost te igračima pruža tipično poželjan osjećaj moći. Pokretni iluzionizam interventnosti može, dakle, biti iscrpljujući s jedne strane, a s druge može umanjiti neke od drugih iluzivnih i ludičkih užitaka koje igre mogu ponuditi. To je vjerojatno i jedan od razloga zbog kojih igre pokretnih kontrola, u kojima igrateljeve pokrete bilježe kamere ili senzori u raznovrsnim upravljačkim palicama, unatoč sasvim pristojnim recentnim tehnološkim mogućnostima, dosad nisu zabilježile veći uspjeh. Nije naodmet napomenuti da pokretnom iluzionizmu doprinosi i sam dizajn upravljačkih palica koji nalikuje predmetima kojima se upravlja u igri. Ti predmeti mogu biti pištolji, palice, volani i pedale, gitare itd. Uz pomoć tako oblikovanih upravljača jača se osjećaj igračeve djelatne imerzije, ali u industriji videoigara ipak su i dalje dominantna upravljačka sredstva multifunkcionalni, relativno univerzalni kontrolori u koje se naredbe unose prvenstveno palčevima te računalna tipkovnica i miš.

Četvrta opcija pojačavanja realnosti djelovanja igranje je sa stvarnim ljudima, iz koje proizlazi međusobna suradnja i natjecanje. Igra s više igrača zamjenjuje se i simulira i kompjutorskim programima, ali umjetna inteligencija još uvijek je daleko od mogućnosti imitiranja stvarnog djelovanja drugih ljudi. To osobito dolazi do izraza u komunikaciji s drugim korisnicima, tijekom igre i nakon nje, a nisu rijetki ni međusobni susreti igrača u stvarnome svijetu. Rezultati i ishodi seansi igranja sa stvarnim ljudima djeluju realnijima ako se o njima priča, ako se raspravlja ili ako imaju posljedice i u stvarnome svijetu. Calleja taj osjećaj suradnje, natjecanja i prisutnosti drugih igrača označava pojmom *sudioničke uključenost* (2011) i, a Tamborini i Skalski *društvenom prisutnošću* (2006).

Dakle, kao što je slika dvozamjedbena, tako je dvozamjedbeno i djelovanje igri. Ono počiva na čimbenicima sličnosti sa stvarnošću (možemo djelovati i donekle upravljati vizurom, ponekad i drugi stvarni ljudi sudjeluju u toj interakciji) i čimbenicima razlike (djelovanje često nije brzo i neposredno kao u stvarnosti, ne možemo uvijek djelovati kako želimo, akcije ne odgovaraju onima koje su reprezentirane na zaslonu, često su pojačane i uljepšane itd.). Igrači su istovremeno svjesni da njihovo djelovanje nije stvarno, ali se i uživljaju u djelovanje kao da jest.

b) Poticajni interventni zadaci

Zanimljiv narativni kontekst ili audiovizualni prikaz mogu potaknuti igrača na djelovanje, no za njegovu interventnu zainteresiranost ponajprije će biti potrebno da je samo djelovanje i izvršavanje akcija zanimljivo i izazovno te da pruža određeno zadovoljstvo pri njihovom uspješnom izvršavanju. Implementacija zadovoljavajućih mogućnosti djelovanja fokusirat će pažnju igrača i također ga najčešće odvratiti od pamišljanja na neki drugi tip djelovanja koji nije predviđen pravilima u igri.

Izazovi koji se stavljaju pred igrače i uključuju ih u aktivnost tiču se njihovih motoričkih i kognitivnih sposobnosti. Od igrača se traži da svladaju određenu kombinaciju poteza ili da razriješe neku logičku zagonetku, a na neke izazove u igrama trebaju odgovoriti kombinacijom brzog motoričkog reagiranja i sposobnostima dugoročnog logičkog planiranja. Za ovaj tip uživanja u igru nije nužno da ju se izravno igra ili da se gleda u njezine prizore. Planiranje djelatnosti, razmišljanje o zagonetkama iza kojih slijedi eventualna interventna djelatnost može se odvijati i odvija se i izvan samih seansi igranja. Kao što šahisti znaju razmišljati o potezima i biti uživljeni u partije i kada nisu za šahovskom tablom, recimo, kada igraju bez vremenskog ograničenja, tako i igratelji znaju razmišljati o videoigramama i izazovima koji su pred njima i kada nisu pred računalom ili konzolom. Na taj su način uživljeni u igru i kada je izravno ne igraju⁵¹.

Iz intenzivne zaokupljenosti zadacima i interventnim djelovanjem u igri proizlazi i karakteristični osjećaj ugodnog zanosa ili protoka (engl. *flow*), a to je mentalno stanje istovjetno tipu zanosa koji ljudi doživljavaju kada su uživljeni i fokusirani na stvarne djelatnosti i radne zadatke. Ludička imerzija tako se u nekim psihologijskim istraživanjima videoigara (npr. Wirth i dr., 2007; Wissmath i Weibel, 2011) izjednačavala upravo s takvom apsorpcijom igrača u igri, odnosno s mentalnim stanjem zanosa ili “boravka u zoni” koji se temelji na fokusiranom izvršavanju zadataka. Csíkszentmihályi (1990), koji je zaslužan za popularizaciju pojma *zanosa* u području pozitivne psihologije, ta “optimalna iskustva” opisuje s nekoliko karakterističnih obilježja: to je aktivnost u kojoj imamo osjećaj da su naše vještine

⁵¹ Ta mentalna, zamišljajna uživljenost u medijske sadržaje i dok ih se izravno ne konzumira prisutna je i u drugim medijima, osobito narativnim. Osobito je snažna kada, primjerice, čitatelji ili gledatelji s nestrpljenjem iščekuju razrješenja nekih dramatskih napetosti, zagonetki i općenito narativnih nejasnoća, recimo, dok čekaju novi nastavak romana, filma ili serije. Tada oni i izvan vremena koje provode uz same medijske sadržaje znaju biti u njima uživljeni i zamišljati moguće kombinacije raspeta i ishoda. Takvu narativnu anticipatornu uživljenost izazivaju i neke videoigre, ali je ona u većini slučajeva odvojena od uživljenosti u ludičku kombinatoriku.

i sposobnosti dostatne da se nosimo s izazovima, u sustavu jasnih ciljeva i pravila, makar smo ih barem dijelom sami sebi zadali, s preciznim povratnim reakcijama o našoj izvedbi, mahom pozitivnih. Koncentracija je tako intenzivna da djelujemo bez ikakve prisile i spontano, tako da nismo svjesni samih sebe, svojih svakodnevnih briga, kao ni protoka vremena (v. Csíkszentmihályi, 1990; Hejdenberg, 2005). Nezadovoljavanje nekih od ovih uvjeta *zanosa* može se shvatiti kao razlog narušavanja ludičke imerzije. Ako nismo dovoljno vješti za izvršavanje određenih zadataka, ako su oni preteški, uskoro slijedi osjećaj frustracije. Ako su ti zadaci, pak, prelagani, slijedi osjećaj dosade. Tako je balansiranje težine i gradiranje krivulje učenja za različite tipove igrača jedan od najvećih izazova kvalitetnog dizajna igara. Ideal je igra koja će biti privlačna najvećem mogućem broju igrača, čija ja pravila lako naučiti, a teško u njima biti izrazito vješt. No to nije uvijek lako ostvarivo, pa neke videoigre ostaju specijalizirane za slabije ili ležerne igrače, dok su druge namijenjene strpljivijim i vještijim, odnosno *tvrdokornim* igrateljima. Drugi je primjer narušavanja zanesene apsorbiranosti aktivnošću kada neki zadatci u igri počnu djelovati repetitivnima, kada su igrači prisiljeni obavljati ih samo da bi mogli napredovati u igri. Takve zadane aktivnosti u videoigrama, koje u sebi imaju element prisile, zamaraju i također narušavaju ludičku imerziju.

Csíkszentmihályi navodi upravo igre kao primjer ugodnih aktivnosti koje su konduktivne za *zanos*, za razliku od brojnih svakodnevnih aktivnosti i poslova koji su često dosadni (1990: 71-72). Igre su konstruirane na način da potiču takvo zadovoljavajuće mentalno stanje (usp. Csíkszentmihályi, 1990: 72). U životu često nemamo jasnu povratnu reakciju, nemamo trenutnu i laskavu potvrdu naših sposobnosti i kompetencija, a imamo potrebu za njom. Za razliku od naših svakodnevnih poslova, aktivnosti i života uopće, kako ističe Parkin (2015), videoigre konzistentno i pravedno nagrađuju naš trud. U najmanju ruku, nagrada u igri dolazi relativno brzo, dok su pozitivni ishodi naših napora u životu neizvjesni i često na njih treba dugo čekati. U igrama su pravila jasna i igrač je upoznat s akcijama koje treba poduzeti kako bi bio uspješan, dok život nije tako jednostavan i često ne znamo kako postupiti. Igre su tipično ugodna fikcija koja igračima većinom pruža uljepšanu sliku njihovog djelovanja i zadovoljavajući osjećaj moći. Igre tako služe zadovoljavanju nekih temeljnih ljudskih psiholoških potreba za samoostvarenjem.

Dakle, pružanje osjećaja kompetentnosti nakon izvršenog zadatka jedan je od istaknutijih emocionalnih mehanizama kojima igre osvajaju i okupiraju pozornost igrača. Nakon planiranja, djelovanja i ostvarenja cilja neurokemijski se otpuštaju oksitocin i dopamin (usp. Aldama, 2012: 189). Takvom neurokemijskom aktivnošću kakvu potiču videoigre mogu

se objasniti fenomeni poput kompulzivnog igranja i razvijanja ovisnosti koji uvelike nadmašuju slične pojave u drugim medijskim oblicima. Otpuštanje dopamina ključan je motivacijski faktor i u nekim drugim ljudskim kognitivnim djelatnostima poput učenja, a svladavanje zagonetki i problema u videoigrama zahtijeva upravo učenje, uočavanje obrazaca i ovladavanje vještinama potrebnima za prolazak kroz igru. Tako je užitak igara usko povezan uz način na koji je u njima uobličeno učenje (usp. Hejdenberg, 2005). Izazovi igara načelno trebaju biti gradirani, postupno sve jači i sve zahtjevniji, omogućujući korisnicima primjenu novostečenih i nadograđenih vještina na težim nivoima.

Iz svake od četiriju različitih cailliosovskih kategorija igara proizlaze i osobiti užiteli i načini uživljanja u igru, ali ponekad i opasnosti narušavanja zanosa. U natjecateljskom *agonu* užitak proizlazi iz razvitka vještina kojima se pobjeđuju protivnici (usp. Hejdenberg, 2005). Čim se kod djece razvije želja za afirmacijom ličnosti, ona se počinju natjecati (Caillois, 1965: 46), a u formi natjecateljske igre koja je tipično osmišljena tako da igraču pruži doživljaj trijumfa, igrači dobivaju simulirani, iluzivni osjećaj postignuća. Csíkszentmihályi ističe kako natjecanje povećava iskustvo zanosa samo ako igrači ostaju fokusirani prvenstveno na aktivnost, a ako ih brinu izvanjski ciljevi igre poput pobjede nad protivnikom, želje za impresioniranjem publike ili ugovaranje profesionalnog ugovora, onda natjecanje postaje distrakcija, a ne poticaj za fokusiranje svijesti na ono što se događa (1990: 73).

Caillois je kockarske igre definirao kao suprotnost *agonu*, kao element igre koji negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju i druge faktora uspjeha natjecateljskih igara, odnosno kao element koji isključuje volju i sve prepušta sudbini i slučaju (1965: 47-48). No mnoge igre kombiniraju *agon* s *aleom*, pa zapravo većina kockarskih igara ima bar neki čimbenik koji igračima pruža osjećaj da nisu u potpunosti nemoćni i da ne ovise samo o sreći, što je *alea* u svom čistom obliku po Cailloisu. Tako su Csíkszentmihályi (1990) i Hejdenberg (2005), donekle različito poimajući *aleu* od Cailloisa, užitke kockarskih, aleatornih igara odredili nalaženjem načina da se minimalizira utjecaj kaotičnih i nepredvidivih silnica koje utječu na ishod određenog zbivanja, a u nekim slučajevima i da se nadmudri protivnika. Po njima aleatorne igre daju igraču iluziju da je u stanju kontrolirati ili predvidjeti budućnost. Moguće stvarnosne posljedice iz takvih igara, faktori stvarnog rizika, pojačavaju uzbuđenje, ali i stvaraju osjećaj izrazite strepnje i nelagode koji nisu karakteristični za stanje zanosa.

Doživljaje karakteristične za druge dvije cailliosovske kategorije, one *paidijske*, proizvode i drugi oblici umjetnosti, zabave i ljudske djelatnosti općenito, a ne samo igre. Ilinski aspekti igre, oni koji počivaju na izazivanju vrtoglavice, pokušavaju za trenutak

poljuljati stabilnost percepcije i jasnom razumu nametnuti neku vrstu sladostrasne pomutnje (Caillois, 1965: 54). Bilo koja aktivnost koja transformira način na koji percipiramo stvarnost ugodna je, a to je jedna od atrakcija i nekih opojnih sredstava poput droga i alkohola (usp. Csíkszentmihályi, 1990: 73). Privlačnost je takvih stanja osjećaj da smo proširili svoju svijest, a zapravo smo u većini slučajeva, kako ističe Csíkszentmihályi, samo izgubili kontrolu nad njom (1990: 73). Vrtoglavice se ostvaruje ponajviše fizički, pomicanjem tijela, odnosno “privremenim poremećajem organa unutrašnjeg uha, o kojemu ovisi osjećaj ravnoteže” (Caillois, 1965: 57), ali se dočarava i audiovizualno, kada je gledatelj u statičnom položaju. Premda tipično ni u videoigrama ni u filmu samo tijelo gledatelja nije izloženo pokretima koji pobuđuju stanje vrtoglavice, često se u oba medija predočavaju njezina karakteristična vizualna obilježja preko kojih se može donekle izazvati vrtoglavi efekt. Na primjer, vizualno se dočarava velika brzina, kružno kretanje ili neki drugi oblik perceptivne preoblike uobičajene stvarnosti. No Caillois ilinktičnima smatra i one zanose koji proizlaze iz ljudskih potisnutih želja za neredom i rušenjem (v. Caillois, 1965: 55-56), a u tom smislu videoigre pružaju užitak omogućujući rušilačku djelatnost svojim korisnicima⁵². U takvoj se “moralnoj” vrtoglavici “ispoljavaju sirove i neuglađene forme afirmacije ličnosti” (Caillois, 1965: 56). Privlačnost rušilačkih, nasilnih aspekata nekih videoigara tako se može objasniti ilinktičnom naravi njihovih interventno-djelatnih mogućnosti, dakle njihovom zaigranom izdvojenošću od svakodnevnog, uobičajenog iskustva, koje prije može poslužiti kao ispušni ventil za frustracije nego što će potaknuti takvo ponašanje i u stvarnome životu⁵³. U svakom slučaju, u ilinktičnim aspektima igre osjećaj zanosu počiva na pomutnji percepcije, a zanos prestaje kada ta pomutnja postane neugodna, kada izaziva mučninu i zamor.

Užitak igara mimikrije ili pretvaranja proizlazi iz preuzimanja različitih karakteristika i sposobnosti koje ne posjedujemo u svakodnevnom životu (Hejdenberg, 2005). Videoigre omogućuju ne samo identifikacijsko poistovjećivanje s fiktivnim likovima i njihovim djelovanjem nego i samu provedbu djelovanja i ponašanje u virtualnim svjetovima u skladu s nekim našim osobitim maštalačkim idejama. Tako je dio privlačnosti videoigara i u

⁵² Caillois kao primjer kaotičnog, rušilačkog *ilinksa* navodi osjećaj opijenosti koji proizlazi iz razbijanja gomile jeftinog posuđa u sajamskim šatorima (1965: 56).

⁵³ Prema istraživanju Fergusona i Ruede (2010) mlade odrasle osobe koje igraju nasilne videoigre dugoročno se bolje nose sa stresom te su manje depresivne i neprijateljski raspoložene nakon stresnog zadatka u odnosu na osobe koje ne igraju.

Olson i dr. (2007) na temelju svoga istraživanja ustvrdili su da mnogi mladi igrači igraju videoigre da bi procesuirali svoje osjećaje stresa i ljutnje, osobito oni koji igraju nasilne videoigre. To je samo jedno od psihologijskih istraživanja koje u kontekstu debate o štetnosti videoigara poziva na preispitivanje tipičnih osuda nasilnih videoigara i pomiče fokus na pitanja koji sadržaji igara, u kojim situacijama i za koju djecu mogu biti štetni (v. Olson i dr., 2007).

mogućnostima “eksperimentiranja s fikcionalnim identitetima” (Ryan, 2006: 311), a takvo djelovanje omogućeno je i u virtualnim okružjima koja nisu *igra* sama po sebi. No u videoigrama uživljenost u fikcionalne persone i igru pretvaranja narušavaju ograničene opcije i nemogućnost da sprovedemo sve što želimo, da budemo sve što možemo zamisliti u virtualnom svijetu. Iz ograničenih djelatnih opcija slijede i ograničene mogućnosti identifikacije. Od potpune identifikacije s fikcionalnim likovima igrača često odvlači i nametnuta, skriptirana priča i igraču nametnuto djelovanje lika kojega kontrolira, a koje mora sprovesti. Igrači bi možda drugačije igrali neku igru, drugačije bi postupili u određenim narativnim situacijama, ali pravila igre i njezina priča to im ne dozvoljavaju. Izraziti primjer takvog narušavanja mimikrijske uživljenosti u lik nalazimo na samom kraju igre *Posljednji od nas* (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013) u kojoj je igrač u ulozi Joela prisiljen pokoljem okončati svoju pustolovinu i čovječanstvu uskratiti eventualni spas e da bi spasio svoju štićenicu Ellie. Mnogi igrači zasigurno ne bi postupili onako kako je predviđeno pričom i opcijama igre, pa je osjećaj uživljenosti u ličnost kojom se upravlja na zaslonu zasigurno oslabljen, ako ne i potpuno poništen. U takvim situacijama jača svijest o artificijelnosti i nametnutosti postupaka i priče, kao i kritička refleksija.

Dakle, premda osjećaj *zanosa* jest jedan od faktora i jedan od mogućih elemenata ludičke imerzije, on se ne može s njom izjednačiti u potpunosti. Igrači ostaju uživljeni u igri i kada nisu u tom stanju, primjerice, kada trpe stanja nelagode. *Zanos* je isključivo povezan uz uspješno i zanimljivo djelovanje u igri koje fokusira svu pažnju igrača. No kažnjavanje igrača, moguće neugodne posljedice ili osjećaji strepnje i nelagode također mogu biti sastavni dio ludičke uronjenosti igrača. Igre i samom svojom mehanikom pobuđuju cijeli spektar emocija, od kojih mnoge nisu ugodne. Često su igre dizajnirane tako da nakon određene nelagode i nekog problema s kojim se treba mučiti, daju igraču nagradu i osjećaj olakšanja. Aarseth to opisuje kao dijalektiku potrage i nalaženja, odnosno aporije i epifanije, koje prepoznaje kao karakteristične retoričke figure hiperteksta, ali i igre općenito (1997: 91-92). Juul kao ključni element užitka videoigara navodi potrebu igrača za izbjegavanjem boli i frustracija koje proizlaze iz neuspjeha, nazivajući ih “umjetnošću neuspjeha” (2013: 30).

U svakom slučaju, u videoigrama bitnu ulogu imaju i drugi mehanizmi pobuđivanja emocionalnih reakcija i doživljaja, od kojih se neki ne mogu poistovjetiti s mogućnostima interventnog djelovanja, premda su često njima poduprti.

2.4.3. Narativna imerzija

Čak i u onim videoigrama koje nisu inherentno narativne, odnosno koje nemaju predodređenu, unaprijed upisanu i zaokruženu priču, korisnici iz događajne, uzročno-posljedične strukture predočenih zbivanja, na koja sami donekle utječu, mogu formirati određene narativne obrasce. Dominantni imerzivni mehanizmi u njima možda jesu ludički, ali oni ne isključuju određene mikronarativne strukture odnosno individualno igračevo formiranje narativnih pretpostavki koje će zaokupiti njegovu pozornost i u određenom smislu motivirati i njegovo interventno djelovanje, eventualno i izvan temeljnih obrazaca predviđenih pravilima i dizajnom. U teoriji su se za opis takvih “slobodnih” narativnih doživljaja igrača koristili, primjerice, pojmovi *iskustvenih* (Pearce, 2004) ili *emergentnih* (Salen i Zimmerman, 2003) *priča*. Takvi nepredeterminirani, individualni narativni doživljaji potencijal su svih igara, a temelje se na igračevim asocijacijama uz određene ishode njegovog interventnog djelovanja u igri. Neki sadržaji videoigara, njihovi svjetovi, likovi, objekti i mogućnosti interakcije pružit će više mogućnosti za igračevo misaono i djelatno osmišljavanje alternativnih priča⁵⁴ od nekih drugih, a narativna osmišljavanja ovisit će i o individualnim dispozicijama pojedinaca, njihovim preferencijama, iskustvu, raspoloženju itd. Nešto su drugačije one priče koje su *ugrađene* ili *skriptirane* u samu igru i čiji se doživljaji temelje na predodređenoj reprezentaciji koju u narativnom slijedu svejedno mentalno osmišljava i otkriva igrač, također uz određene individualne doživljajne razlike, ali igrači nikako ne mogu zaobići makar neke ključne točke izlagačkog narativnog slijeda. Takve priče, koje su reprezentacijski zapisane u igru, nisu sastavni dio nekih apstraktnih i sportskih igara te isključivo paidijskih virtualnih svjetova. Nasuprot njima, neke videoigre strogom skriptiranošću i limitiranošću korisničkih opcija ostavljaju malo prostora za alternativne, emergentne priče. U igrama koje imaju i neki oblik skriptirane priče i određeni stupanj izvedbene slobode, dva tipa narativnog osmišljavanja zbivanja spajaju se u jedinstveni doživljaj priče.

U svakom slučaju, igračev interes za otkrivanjem onoga što će se dogoditi bit će temelj njegove zaokupljenosti pričom odnosno temelj narativne imerzije. Ryan je taj fenomen

⁵⁴ Za taj tip narativnog doživljaja, nasuprot doživljaju *skriptirane priče*, Calleja predlaže pojam *alterbiografije* kao “aktivne konstrukcije priče koja se razvija kroz interakciju s topografijom, žiteljima i objektima svijeta igre” (Calleja, 2011: 127)

uključenosti u tekst označila i pojmom *temporalne imerzije* koju definira kao “čitateljevu želju za znanjem koje ga čeka na kraju pripovjednog teksta” (2001: 140). Privlačnost je i mnogih videoigara upravo u pobuđivanju igračeve radoznalosti glede ishoda prikazanih zbivanja na koje i sam igrač može više ili manje utjecati interventnim opcijama koje su mu na raspolaganju, a potom u otkrivanju i razrješenju događajne napetosti. U tom smislu narativno stvaranje neizvjesnosti ili *suspensea* vrlo je važno za učinkovito zadržavanje pozornosti igrača, kao i za njegovo zaboravljanje vanjskog svijeta, odnosno uranjanje u onaj virtualni.

Za pobuđivanje i zadržavanje znatiželje važno je da se igrač zbog nečega interesira za sudbinu aktera u igri, tj. da s njim uspostavi određeni empatijski odnos. S obzirom da je i mogućnostima djelomične kontrole u većini slučajeva vezan uz određenog avatara ili uz određenu skupinu objekata, taj je empatijski odnos u videoigrama tipično “dispozicija brižnosti” (Zillman, 2006). Izrazito je neuobičajeno da je igrač u takvoj poziciji da želi djelovati suprotno ciljevima aktera-avatara kojim upravlja, odnosno da navija protiv samoga sebe. Dispozicija odbojnosti pa čak i ona ravnodušnosti prema likovima koje kontrolira jednostavno bi umanjila mogućnost uspješnosti korisničkog interventnog djelovanja. Stoga je poželjno i da su sami avatari i likovi vizualno i karakterni oblikovani tako da izazovu simpatiju igrača, da igrači žele strepiti skupa s njima u izazovima s kojima će se suočiti, kao i podijeliti veselje uslijed njihovoga uspjeha ili tugu zbog eventualnog neuspjeha. Naravno, emocionalno prihvaćanje određenog karaktera ovisi i o osobnim psihološkim predispozicijama ljudi, a mnoge videoigre omogućuju i velike mogućnosti individualnog oblikovanja. No primjeri vrlo uspješnih i ikoničkih likova poput Super Maria pokazuju da su određeni likovi univerzalno prihvatljivi i simpatični te da dizajn lika, kao i njegova pozadinska priča, također može biti važan faktor za uvlačenje igrača u svijetove videoigara. Tako neke videoigre mogu imati istu mehaniku igranja i istu perspektivu, približno isti stil i istu kvalitativnu razinu audiovizualne reprezentacije, ali zahvaljujući pamtljivijim likovima i pričama, neke će se videoigre izdvojiti po kvaliteti i privlačnosti od drugih istoga žanra.

No osim dispozicije prema likovima, nekad je važna i korisnička dispozicija prema dizajnu svijeta i prostora u kojemu se odvija radnja. Poseban dizajn prostora i objekata može pridonijeti i igračevom interesu za istraživanje svijeta i traženje priče u njima, odnosno za traženje i stvaranje emergentnih priča. Ali i uobičajeni zapleti, oni skriptirani, u takvom svijetu mogu biti zanimljiviji nego u nekom uobičajenom, nepoticajnom kontekstu. Maštovitije ili bogatije osmišljeni svjetovi više će zaokupiti pozornost igrača i pobuditi njegovu znatiželju od onih koji su škrtije i konvencionalnije osmišljeni.

Jenkins je prvi govorio o videoigrama kao o prostornim pričama koje pripovijedaju i svojim okruženjem (2005b). “Naracija okruženja stvara preduvjete za narativni doživljaj uronjenosti na bar jedan od ova četiri načina: prostorne priče mogu evocirati postojeće narativne asocijacije; mogu poslužiti kao pozornica za uprizorenje narativnih zbivanja; mogu uključiti narativne informacije u svoju scensku postavu; ili pružaju resurse za naraciju koja tek slijedi” (Jenkins, 2005b: 54). Jenkins je tako istaknuo način na koji organizacija prostora ima naratološke posljedice, i to u četiri različita tipa prostornih naracija: “U slučaju evocirane naracije, prostorni dizajn može ili pojačati naš dojam uronjenosti u poznat svijet, ili nam pružiti svjež način sagledavanja te priče promjenom uspostavljenih pojedinosti. U slučaju uprizorene naracije, sama se priča može strukturirati oko kretanja lika kroz prostor, a osobine okoliša mogu otežati ili pospješiti tu narativnu liniju. U slučaju uklopljene naracije, prostor igre postaje palača uspomena, čiji se sadržaji moraju dešifrirati dok igrač nastoji rekonstruirati radnju, dok su u slučaju razvojnih naracija prostori igre dizajnirani tako da obiluju narativnim potencijalom što igračima omogućuje da stvaraju priče” (Jenkins, 2005b: 61).

S druge strane, u nekim igrama, osobito apstraktnim, priča je zaista od sekundarne ili čak potpuno zanemarive važnosti, a ludički mehanizmi zaslužni su za zadržavanje korisničke pozornosti i uključenosti u igri.

2.5. Varijabilnost

Manovich (2001) je varijabilnost istaknuo kao jedno od temeljnih obilježja novih medija koje ih razlikuje od starih, pa se tako videoigre od filmskoga medija razlikuju i po varijabilnoj naravi svoje zapisanosti. Varijabilna obilježja videoigara generalno se mogu podijeliti na ona dijegetska i nedijegetska.

Dijegetska varijabilnost videoigara rezultat je više različitih faktora. Ona prvenstveno proizlazi iz djelomične performativne ovlaštenosti korisnika unutar igre. Unatoč eventualnoj preprogramiranosti i fiksnoj putanji koja je više-manje zadana i zapisana, tj. unaprijed koreografirana, svaka izvedba može biti i ponešto drugačija. Ona može trajati dulje ili kraće, a svijet igre kao i izazovi u njemu mogu biti istraženi potpunije ili površnije. Ako neki jedinstveni cilj u njima uopće postoji, igrači mogu birati drugačije strategije da dođu do njega, mogu koristiti različitu opremu, krenuti drugim putem. Osim čestog brojčanog vrednovanja, igračeva je izvedba ponekad popraćena i metadiskursnim autorskim komentarima dizajnera igre. Oni su najčešće pohvalni i ističu kako je igrač nešto sjajno odradio, ali ponekad su i kritika igračevih sposobnosti i odabira. Nakon što više puta pogine u igri *Metal Gear Solid 5: Fantomska bol* (*Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, Konami, 2015), ako igrač pristane na slabiju težinu, do kraja nivoa mora nositi kapu kokoši koja sugerira kukavičluk, a ona ostaje na glavi čak i u filmskim insertima koji će slijediti.



Slika 12 - *Metal Gear Solid 5: Fantomska bol* (*Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, Konami, 2015) – kapa kokoši (“kukavice”).

Mnogostrukost smjerova kojima se može krenuti, a ponekad i različitih fabularnih razrješenja, drugi je važan faktor koji pridonosi varijabilnosti videoigara. Dakle, često je u njima upisano više različitih mogućih ishoda, više različitih narativnih rukavaca i puteva na koje se igrač može odlučiti. Nekada se ti putevi, nakon kratkotrajnog račvanja, spajaju u otprilike istu linearnu priču, ali nekada se udaljavaju u potpuno drugim smjerovima. Osim toga, igrač često ima mogućnost promjene izgleda lika, njegovih osobina, oružja, vozila, pa i samog imena.

Treći faktor varijabilnosti, prisutan samo u nekim videoigramima, odnosi se na nasumično stvaranje određenih sadržaja u igrama. U tom tzv. proceduralnom generiranju sadržaji, barem jednim dijelom, nisu unaprijed fiksno oblikovani, nego ih pri svakoj novoj seansi igranja po određenim programskim parametrima u donekle varijabilnom rasporedu i obliku iznova kreira računalno, a to gotovo svaku seansu igranja čini ponešto različitom bez obzira na način na koji će im igrač pristupiti. Proceduralno se najčešće generira izgled okoliša, frekventnost pojavljivanja objekata i njihova raznolikost, bili oni antagonistički, neutralni ili oni koje treba sakupiti, prostorni raspored nivoa te položaj avatara i drugih objekata unutar njega.

Četvrti faktor koji pridonosi dijegetskej raznovrsni videoigara tiče se igračevih mogućnosti kontroliranja nekih parametara igre koji imaju dijegetske posljedice. Najčešće se

to odnosi na biranje težine odigravanja. Na većim težinama obično se igrač susreće s više neprijatelja i oni su teži za svladati, dakle, u pravilu drugačija težina zahtijeva i drugačiju korisničku izvedbu. Igranje na slabijim težinama ponekad rezultira i uskratom određenih sadržaja ili audiovizualnim prikazima koji metatekstualno komentiraju odabir težine. U nekim je videoigrama na slabijoj težini izrezan završni filmski insert, ili je igraču uskraćena mogućnost igranja finalnih nivoa. Drugi je primjer takve mogućnosti djelomičnog prilagođavanja dijegetskog sadržaja, ali prilično rijedak, opcija isključivanja eksplicitnijih sadržaja igara, odnosno “roditeljske zaštite” (engl. *parental lock*). Videoigra *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996) u nekim svojim verzijama, primjerice, imala je mod za djecu, a on je isključivao prikaz golotinje, krvi i psovki u igri. Nadalje, alati za modificiranje koji su ugrađeni u pojedine igre omogućuju da sami korisnici mijenjaju nivoe, njihov prostorni raspored i položaj objekata unutar njega.

Razlika je između takvih izdanja i cenzuriranih ili na druge načine prekrojenih varijabilnih kopija djela tradicionalnih medija u tome što korisnici donekle sami imaju kontrolu nad sadržajnim zapisima, odnosno ona im je sama ponuđena. Digitalna kodiranost videoigara olakšava njihovu transformativnost, koju je znatno teže ostvariti u nedigitalnom medijskom okružju. Naravno, to ne znači da neka djela tradicionalnih medija nisu eksperimentirala i s mogućnostima varijabilnog tekstualnog prikaza, ali u tome su bila bitno limitirana slabom manipulativnošću i fleksibilnošću svoga zapisnog materijala.

Nedijegetska varijabilnost odnosi se na korisničku kontrolu nekih audiovizualnih i paratekstualnih parametara. Takve modifikacije donekle su dostupne i gledateljima filma u uvjetima kućne projekcije, ali u bitno manjem opsegu. U filmu se obično svode na osnovne zvukovne i slikovne postavke poput jačine, formata, svjetloće i kontrasta, a od paratekstualnih opcija na odabir i veličinu titlova. U videoigrama mogućnosti prilagodbe puno su veće. Korisnici mogu stišati izvandijegetsku glazbu ili zvučne efekte, a po želji ih i u potpunosti mutirati. Mogu birati točku gledišta iz koje će igrati, rezoluciju, broj sličica po sekundi, a mogu i ukloniti neke vizualne efekte poput dubinske oštine ili pokretnog zamućivanja, ali i drugih temeljnih svojstava koja sliku čine realističnom poput prikaza sjena. Imaju mogućnost sa zaslona ukloniti i neke nedijegetske indikatore, osobito one koji se odnose na pomoć u izvedbi. Neke videoigre imaju i naprednije mogućnosti poput promjene filtera koji bitno mijenjaju vizualni stil igre. Na primjer, standardni fotorealistični izgled igre *Neistraženo 4: Kraj lopova* (*Uncharted 4: A Thief's End*, Naughty Dog, 2016) može biti izveden u nizu slikovnih inačica, od crno-bijelih ili ultraviolettih, do na različite načine koloristički zasićenih

ili toniranih varijanti. Osim toga slika u igri može poprimiti pikselizirani osmobaritni izgled, mozaičnu strukturu ili animacijski stil sjenčanih celova.



Slika 13 – *Neistraženo 4: Kraj lopova* (*Uncharted 4: A Thief's End*, Naughty Dog, 2016) – različiti filteri.
Izvor: ScereBro PSNU.

Unatoč takvoj raznovrsnosti opcija, ipak treba naglasiti da je većina postavki u videoigrama tipično unaprijed podešena na nekim standardnim postavkama za optimalno iskustvo igranja i većina ih igrača rijetko mijenja, osim kada su prisiljeni prilagoditi vizualni prikaz hardverskim mogućnostima računala na kojemu pokreću određenu igru.

3. KONVERGENCIJA FILMA I VIDEOIGARA

Pojam konvergencije u teoriji medija najčešće se koristi da se opiše protok sadržaja između različitih medijskih platformi i suradnju između različitih medijskih industrija (v. Jenkins, 2006: 2). Konvergencija se odvija na više razina i obuhvaća tehnološke, ekonomske, strukturalne i društvene procese (usp. Jenkins, 2006: 3) koji približavaju različite medije u načinu proizvodnje, distribucije i konzumacije određenih sadržaja. Konvergencija je dakle pojam kojim se mogu obuhvatiti raznovrsna medijska pretakanja i utjecaji, a pritom općenito ne znači i potpuno dokidanje razlika između medija, odnosno njihovo potpuno stapanje⁵⁵.

Uporaba tog pojma postala je učestala pojavom interneta i sveopćom digitalizacijom, osobito u medijskoj teoriji i komunikologiji (npr. Flynn, 2000; Gordon 2003; Infotendencias Group, 2012; Miekle i Young, 2012), dok je za njegovu popularizaciju u kulturalnim studijima zaslužan ponajprije Jenkins (2001; 2004; 2006). Osim tehnoloških i strukturalnih fenomena međusobnog približavanja medija, pojmom konvergencije mogu se preciznije označiti i oni društveni, kulturalni i ekonomski. Tako se svi mogući odnosi, veze i sličnosti između filma i videoigara mogu konceptualizirati kao elementi konvergencije⁵⁶.

⁵⁵ Jedna je od raširenih pogrešnih pretpostavki o konvergenciji ta da ona znači i potpuno stapanje različitih medija. Polazeći od jedne takve definicije konvergencije po kojoj ona znači dokidanje medijskih razlika i stapanje u jedan medij, Manovich (2013) odbacuje pojam *konvergencije* u svojoj analizi “metamedijskog razvoja” (Manovich, 2013), zajedno sa srodnim pojmom *multimedije*, koji opisuje proces približavanja sadržaja različitih medija, a ne i njihovih jezika (Manovich 2013: 171). Manovich zaključuje da softverizacija starih medija ne dovodi do konvergencije, nego do hibridizacije (v. Manovich, 2013: 171-176). Hibridizacija nastupa kada “jedinstvena svojstva i tehnike različitih medija postaju softverski elementi koji mogu biti međusobno kombinirani na dotad nezamislive načine” (Manovich, 2013: 176). Dok Manovichevo određenje hibridizacije jako dobro opisuje procese tehnološke konvergencije, izvan pojmovnog dohvata ostaju neki kulturalni, društveni i ekonomski, pa čak i strukturalni i sadržajni mehanizmi povezivanja različitih medija. Naime, kako takva analiza počiva na tehnološkom povezivanju medija, ona ne vodi računa o ostalim međumedijskim utjecajima koji nisu temeljeni na softverizaciji i digitalizaciji. Tu ne treba gubiti iz vida da se pretakanje i kruženje sadržaja između različitih medija odvija i izvan digitalne tehnologije. Film nastao po motivima videoigre može biti snimljen na “stari” medij filmske vrpce. Štoviše, prvi filmovi po videoigrama iz 1980-ih i ranih 1990-ih upravo su tako snimani – tradicionalnim tehnikama animacije ili nedigitalnom filmskom kamerom. Film također može imati neka strukturalna obilježja videoigara, a da nije snimljen digitalnom kamerom. Dakle, digitalizacija zasigurno jest jedan od ključnih temelja konvergencije, ali se konvergencija odvija i mimo nje. A svakako treba naglasiti da mnogi autori koji su detaljnije promišljali terminološke nedoumice oko pojma konvergencije (Miekle i Young, 2012, Infotendencias Group, 2012) nisu smatrali da ona znači i potpuno stapanje i ukidanje medijskih razlika. U svakom slučaju, *konvergencija* dijeli sudbinu mnogih drugih popularnih pojmova iz novomedijske teorije oko čijih se značenja, primjenjivosti i alternativa ne prestaju lomiti koplja.

⁵⁶ Pojam konvergencije kao referentni okvir za promišljanje odnosa videoigara i filma koriste, na primjer, Poole, 2004; Mäyrä, 2008; Brookey, 2010; Russel, 2012. Pojmu konvergencije uvelike je srodan i pojam *remedijacije* Boltera i Grusina (2000).

U ovom poglavlju namjeravam opisati konvergencijske fenomene filma i videoigara na široj osnovici. Cilj je pružiti kontekstualni okvir onome što je temeljni fokus ovoga rada, a to je istraživanje logike povezivanja filmskih diskurzivnih strategija s retorikom videoigara. Kako je jezgra ovoga rada osvjetljavanje tek jednog specifičnog strukturalnog konvergencijskog aspekta dvaju medija, izlagačko-sintagmatskog, prvo se namjeravam osvrnuti na širi kontekst unutar kojega se može smjestiti osnovna pretpostavka o komplementarnosti filmske i ludičke retorike u ostvarivanju određenih emocija i doživljaja kod igrača.

Medijska se konvergencija u literaturi dijelila na različite načine⁵⁷, a ja ću konvergencijski odnos videoigara i filma razmotriti na četirima razinama: na tehnološkoj, proizvodno-marketingnoj, sadržajnoj i strukturalnoj. Naravno, te razine konvergencije međusobno su povezane i uvjetovane, pa tako, na primjer, odabir tehnologije utječe na sadržaj i strukturu. Ipak, svaka od njih ima dovoljno svojih osobitosti da bi se zasebno proučila.

⁵⁷ Na primjer, Flynn (2000) govori o tri područja konvergencije (aparaturi, mrežama i sadržajima), Jenkins (2001) o pet konvergencijskih procesa (tehnološka, ekonomska, društvena ili organska, kulturalna i globalna konvergencija), dok Gordon (2003) spominje pet tipova konvergencije: vlasničku, taktičku, strukturalnu, zbornoinformacijsku i narativnu. Mickle i Young (2012: 13) ističu četiri dimenzije konvergencije: tekstualnu, industrijsku, tehnološku i društvenu. Za još neke podjele v. Infotendencias Group, 2012: 26.

3.1. Tehnološka konvergencija

U tehnološkom aspektu konvergencije videoigara i filma, primarna je i temeljna veza videoigara sa samo jednim filmskim rodом – onim animacijskim. Uz iznimku tekstualnih i nekih FMV-igara⁵⁸, gotovo su sve videoigre zapravo animirane. Žive snimke glumaca u videoigrama mogu se naći tek u neinteraktivnim segmentima filmskih umetaka (*cut-scenes*), dakle u onim dijelovima koji nisu sama igra i u kojima igratelj ne može djelovati⁵⁹, ali čak su i oni velikom većinom izvedeni nekom tehnikom animacije. Stoga je istraživanje animacijskih tehnika u videoigrama ključno u analizi tehnološke konvergencije dvaju medija⁶⁰.

⁵⁸ Engl. *Full Motion Video* – igre u kojima su živi prizori snimljeni filmskom kamerom i naknadno digitalno obrađeni tako da igratelju omoguće djelovanje unutar prizora. Zbog istovjetnog procesa snimanja filmskom kamerom i igranofilmskog dojma koji ostavljaju nekad ih se naziva i interaktivnim filmovima. Ali u takvim videoigrama ima dosta animiranih elemenata; uz neizostavne nedijegetske indikatore, često je i pozadina animirana, a filmske snimke glumaca naknadno se unose. Tako se u njima dobiva mješavina žive slike i animacije, nalik na onu u animirano-igranom filmu *Tron* (1982).

Takve videoigre na vrhuncu su bile početkom i sredinom devedesetih, da bi vrlo skoro njihova proizvodnja u potpunosti zamrla. Osim što je slika bila pikselizirana i time osjetno slabije kvalitete u odnosu na filmsku, pa ju je i sama animacija novijih računalnih sustava u nekim aspektima vrlo brzo nadmašila, sama mehanika igre najčešće je bila dosta slaba i neizazovna. Takve videoigre u pravilu nisu dobro funkcionirale kao *igre*. Među poznatije primjere žanra spadaju *Noćna klopka* (*Night Trap*, Digital Pictures, 1992) i *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995).

FMV-igrama ponekad se označavaju i animirane videoigre u kojima je glavina slikovnog prikaza unaprijed snimljena. No za to šire značenje, u kojemu nije bitna razlika između tehnike snimanja i vizualnih obilježja, odnosno radi li se o animaciji pojedinačnih slika ili snimanju živih glumaca i prizora kamerom, češće je isticanje žanrovske oznake koja ukazuju na mehaniku igre (primjerice, QTE). Primjer *animirane* FMV-igre u tom značenju riječi bila bi *Zmajeva jazbina* (*Dragon's Lair*, 1983).

⁵⁹ Neke glazbene, karaoke igre uz animacije preko kojih se prati korisničko djelovanje, odnosno pjevanje, za pozadinu mogu imati i igrano-filmske snimke glazbenih spotova (*SingStar*, SCE London Studio, 2007) ili filmske ulomke iz glazbene serije (*Karaoke revolucija Glee* (*Karaoke Revolution Glee*, Konami, 2010)). No u tim videoigrama igrač ionako nema kontrolu nad tim “filmskim” zbivanjima, pa su one tek svojevrsni simultani filmski umetak.

⁶⁰ U literaturi se pitanjima animacije u videoigrama pristupalo isključivo s praktične strane, i to prvenstveno s fokusom na onu najčešću, računalnu 3D animaciju videoigara i na specifičnosti digitalnog crtanja i modeliranja (npr. Omernick, 2004; Ward, 2005; Stoneham, 2010; Solarski, 2012 itd.). No rijetko se uzimaju u obzir druge, tradicionalne tehnike animacije, čak i u instruktivnim priručnicima.



Slika 14 – primjeri FMV-igara: *Noćna klopka* (*Night Trap*, Digital Pictures, 1992) (lijevo) i *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995) (desno).

Na prvi se pogled logika konvergencije može činiti relativno jednostavnom – računalni proces animacije i digitalizacija povezuju dva medija u tom izradbenom smislu. Naposljetku, sama tehnološka konvergencija u literaturi se najčešće definira upravo digitalizacijom koja stvara zajedničku medijsku platformu (v. Jenkins, 2001, 2006; Mickle i Young, 2012). No pomniji pogled na povijest računalne animacije pokazuje ne samo da ona nije uvijek bila digitalna, osobito u filmu, a manjim dijelom i u videoigrama, nego također i to da su se u videoigrama za stvaranje slikovnog prikaza i pokreta koristile i neke tradicionalne tehnike animacije, da bi tek finalna obrada sadržaja bila digitalna. Slikovni prikaz u nekim videoigrama tako nije nastao na računalu. Animacija je nastala tradicionalnim tehnikama poput rotoskopije, animacije gline ili crtanih celova. Stoga veza dvaju medija nadilazi puko digitalno kodiranje i modeliranje, mada je videoigrama kao mediju u temelju računalna obrada i digitalizacija. Dakle, ako sve snimke u videoigrama označimo kao računalne, kao one koje su procesualno, a najčešće i digitalno uvjetovane, nužno ih je podijeliti u dvije velike skupine: na one koje su u potpunosti nastale na računalu i na one u kojima je animacija računalno potpomognuta, a koje su barem dijelom manualno izrađene⁶¹.

Također je bitno istaknuti kako tehnološke promjene mijenjaju i način konvergencije, obično tako da jačaju vezu između medija, pa su tako videoigre danas sličnije filmu nego što su to bile ranije. Od zvuka koji je u videoigrama danas gotovo u potpunosti filmski, dok je prije bio prilično limitiran, do slike koja se ponekad ne može razlikovati od one filmske. Zato

⁶¹ Ova je podjela istaknuta na više mjesta u teoriji animacije. Roos (2008) govori o računalno potpomognutoj animaciji (engl. *computer-assisted animation*) i animaciji stvorenoj na računalu (engl. *computer-generated animation*). Na sličnoj osnovi Munitić ističe podjelu digitalnih snimki ili CAD-a (*computer aided design*) na CGD (*computer generated design* – slika generirana na računalu) i CRD (*computer reproduced design* – slika reproducirana pomoću računala) (2012: 299). Dakle, premda je kompjutorski generirana slika uvijek animirana, to ne mora biti slučaj i s računalno potpomognutim snimkama. Isto tako i u FMV-igrama glavninu slikovnog prikaza čine kamerom snimljeni živi prizori sa stvarnim glumcima, odnosno igrano-filmski materijal koji ne spada u područje animacije.

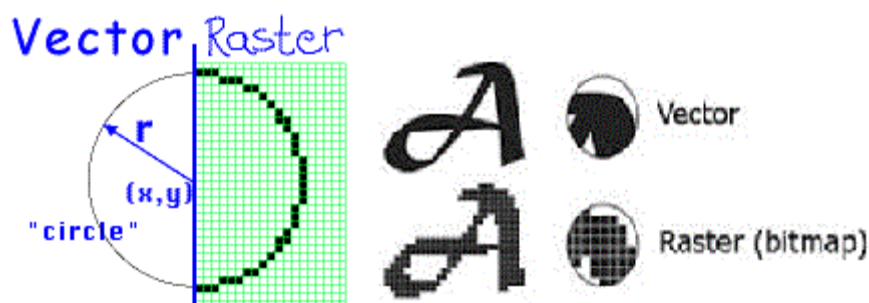
je za potpuniji uvid tehnološku konvergenciju potrebno razmotriti u povijesnoj perspektivi. Od analogne animacije na prvim računalima, različite tehnologije zaslona rastera i vektora, do suvremenih tehnika za postizanje fotorealizma poput bilježenja pokreta (engl. *motion capture*) – videoigre i film istovremeno prolaze kroz određene faze tehnološkog razvoja, dijeleći pritom neke istovjetne tehnike za oživljavanje pokreta na zaslonima.

Rana kompjutorska animacija, zajednička videoigrama i filmovima, obilježena je ne samo procesorskim ograničenjima nego i tehnološkim mogućnostima zaslona na kojima je bila reproducirana. Zaslone su umnogome uvjetovali razliku u prikazu slike u odnosu na tradicionalni film, a tu diferencijalnost prema filmu u većini aspekata računala dijele s televizijom. Svjetlo je kompjutorskog zaslona emisijsko, dok je u filmu reflektirano s neke površine⁶², slika se točkasto iscrtava, a ne počiva na smjeni cjelovitih fotograma, dok je u ranijim fazama tehnološkog razvoja uza sve to slika bila i kromatski manje istančana, slabije oštine, te bitno manjih i drugačijih dimenzija u odnosu na ono što imamo danas (usp. Turković, 2008c: 192). Tehnološki parametri generiranja slike i mogućnosti njezinog prikaza na kompjutorskom zaslonu uvjetovala su dva glavna grafička modaliteta ranih videoigara i kompjutorskih filmova: grafiku rastera i vektora. Obje ove tehnike imaju svoje prednosti i nedostatke.

U grafici rastera ili bitmapnoj grafici slika je sastavljena od piksela koji se na zaslonu slažu velikom brzinom redak po redak. Svaki od piksela može biti različite boje ili nijanse tvoreći tako od pravokutne mreže točaka na zaslonu slikovni prikaz koji se naziva i *bitmapom*, odnosno mapom bitova. Oština slike odnosno razlučivost određena je gustoćom točaka ili brojem redova i stupaca, na primjer, 800×600 ili 1920×1080 . Dakle, za prikaz takve slike, osim procesorskih sposobnosti računala, važne su i kvalitete zaslona. Skoro svi računalni zaslone danas funkcioniraju prema načelu bitmapa u generiranju slike, ali i s mogućnostima prikaza vektorskog kalkuliranja objekata. I dok su bitmape dobre za složenije slike, imaju veće mogućnosti u prikazu boja i nijansi te su u stanju popuniti oblike koje formiraju, a ne prikazati samo njihove obrise kao u vektorskoj grafici, odnosno, kako kaže Mikulić (1986) mogu se njima ocrtati i plohe, a ne samo linije, nedostatak im je, osobito u ranijim fazama tehnološkog razvoja, što ne mogu reproducirati glatke linije. Ni zaslone ni procesori nisu bili u stanju podržati veći broj piksela koji bi značio i bolju oštrinu i rezoluciju, pa su tako točke,

⁶² Treba napomenuti da u tehnologiji e-tinte, odnosno u e-čitačima i računalni zaslone reflektiraju svjetlost. Preko takvih se zaslona mogu igrati i videoigre, no osim što su crno-bijele, teško reproduciraju kontinuirani pokret, pa su videoigre pogodne za e-čitače uglavnom transponirane kartaške ili misaone igre koje se inače igraju na papiru. Primarna namjena e-čitača ipak je čitanje knjiga i novina, a trenutno nema nikakvih naznaka da bi im se uporaba mogla proširiti i na ozbiljniju multimedijalnu konzumaciju.

odnosno kvadratići piksela koji formiraju sliku bili vidljivi. To je osobito dolazilo do izražaja prilikom povećanja slike jer bitmape tada gube na razlučivosti, za razliku od grafike vektora.

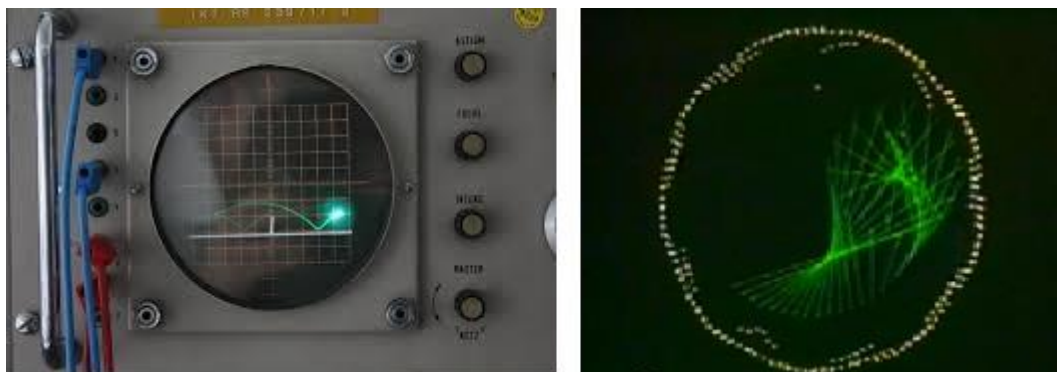


Slika 15 – razlika vektorskog i rasterskog slikovnog prikaza. Izvori: *Courses.washington.edu* (lijevo), *Sthcpenniscativemedia.blogspot.hr* (desno).

U grafici vektora ili objektima usmjerenoj grafici slika se sastavlja tako što elektronska zraka povezuje pojedine točke grafičkog objekta pomoću zadanih matematičkih formula. Vektorska grafika koristi matematičke odnose između točaka i smjerova njihova povezivanja i tako se oblikuju grafički objekti kao što su crte, lukovi i geometrijski likovi koji čine sliku. Prednost je vektorske grafike što može reproducirati glatke linije i ne dolazi do gubitka razlučivosti prilikom povećanja slike, no ograničena je u prikazu boja, sjena te same plohe nisu ocrtane i ispunjene. Vektorska slika najčešće se prevodi u rasterski format, jer su gotovo svi zasloni danas rasterski, ali postoje i ekrani koji se temelje na isključivo vektorskoj kalkulaciji – katodni osciloskopi. Neke od prvih videoigara (*Tenis za dvoje / Tennis for Two*), Higinbotham, 1958), kao i najraniji kompjutorski filmovi (*Permutacije / Permutations*), Whitney Sr., 1968), napravljeni su upravo uz pomoć takve tehnologije – na osciloskopima. A zajedničko im je i to što su bili programirani analognim računalom, odnosno analognom tehnologijom⁶³. Dakle, premda je analogna tehnologija bila tek jedna pretpostavka u razvoju puno potentnijih digitalnih računalnih sustava i danas je svedena tek na eventualne eksperimente nostalgikara, ipak je ne treba u potpunosti zanemariti i svu kompjutorsku animaciju pripisati isključivo digitalnoj tehnologiji. Digitalnost jest glavno obilježje tehnološke konvergencije medija danas i kao takvo se najčešće navodi u teoriji, ali ako bismo bili potpuno precizni i prisjetili se analogne tehnologije, možemo vidjeti da nije uvijek bilo tako. Isto tako, nije nemoguće zamisliti i neku buduću, novu, nedigitalnu tehnološku platformu za komputacijsko kodiranje i reprezentiranje informacija koja bi bila osnovica tehnološke konvergencije.

⁶³ John Whitney Sr. svoje je rane kompjutorske filmove u 1950-ima napravio pomoću prilagođenog analognog računala za nišanje iz protuzračnog oružja.

Makar, to se baš i ne čini izglednim u dogledno vrijeme, jer digitalna tehnologija zasad dosta dobro odgovara tehnološkim zahtjevima i izazovima koji se pred nju postavljaju, za razliku od analogne.



Slika 16 – *Tenis za dvoje* (*Tennis for Two*, Higinbotham, 1958) (lijevo) i *Permutacije* (*Permutations*, Whitney Sr., 1968) (desno). Izvori: *Nowloading.co* (lijevo), *YouTube* (desno).

Podjela na tehnologiju prikaza slike rastera i vektora bitna je za uočavanje prve izraženije razlike između ranih videoigara i kompjutorskog filma. Naime, rasterska će grafika dominirati videoigrama, pa će pikseli čak postati i njihov zaštitni znak, dok je većina ranih reprezentativnih kompjutorskih filmova bila izvedena u vektorskoj grafici⁶⁴.

Tako će se veća vizualna podudarnost videoigara s kompjutorskim filmovima prije devedesetih godina moći uočiti prvenstveno u videoigrama s vektorskom grafikom, koje će biti daleko manje zastupljene u ukupnoj proizvodnji od onih s bitmapnom grafikom.

⁶⁴ Također je bitno istaknuti da su rani kompjutorski filmovi bili prenošeni u medij filma, na filmsku vrpcu ili u video-signal. U filmsku vrpcu kompjutorska se slika urezivala laserom ili je bila snimana kamerom visoke rezolucije. Kada bi se kompjutorska slika snimala u video-format, obično bi se i dodatno obrađivala, ponekad i animirala montažom pojedinih slika. Naknadno presnimavanje s videa na film značilo je veliki gubitak kvalitete slike, pa je video-format kompjutorske animacije imao primarnu primjenu za potrebe televizije (v. Mikulić, 1986).

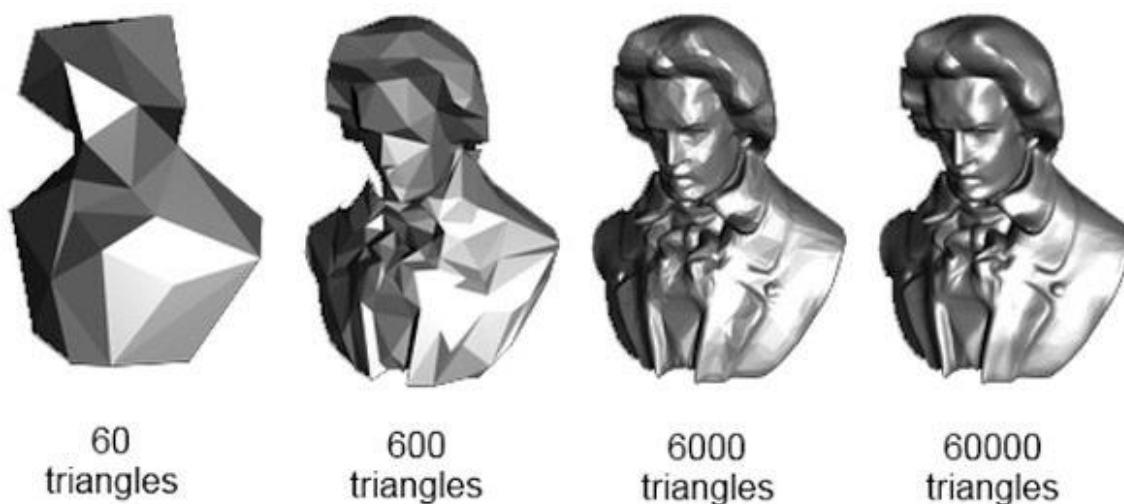


Slika 17 – Film *Ples* (Mikulić, 1980) i igra *Imperij uzvraća udarac* (*The Empire Strikes Back*, Atari, 1985) – podudarnost grafičkog prikaza ranih kompjutorskih filmova i vektorskih videoigara. Na slici se ujedno vide nedostaci i prednosti vektorske grafike – linije su glatke, ali plohe nisu popunjene. Nema sjena i manji je raspon boja u odnosu na rastersku grafiku.

Kasnije, kombinira se vektorska s rasterskom grafikom, pa su sprajтови (pokretni dvodimenzionalni objekti videoigara) dosta često temeljeni na vektorskim formulama, dok pozadinu čine mape bitova. S jačanjem procesorske snage povećat će se broj formula koje računalno može izračunati, a usporedni razvoj mogućnosti monitora omogućit će da se oni velikom brzinom mogu projicirati i “osvježiti”, pa se tako postupno stvorila osnova za prikaz kompleksnijih prizora na računalnim zaslonima. Mogućnosti izvođenja kompleksnijih oblika koji se mogu kretati u stvarnom vremenu sukladno unosima igratelja otvorit će vrata i trodimenzionalnoj animaciji u videoigrama.

Trodimenzionalni oblici na računalima prvenstveno nastaju spajanjem i kombinacijom više različitih ploha, odnosno poligona koji se iscrtavaju na temelju vektorskih formula. Veći broj poligona omogućava detaljniji i realističniji prikaz objekata, pa je poboljšanje grafičke kvalitete 3D-igara u pravilu značilo povećanje broja poligona. Poligoni su s vremenom postali toliko sitni, a njihov broj toliko velik da trodimenzionalni objekti koje formiraju gube svoju oštru geometriziranost i poprimaju kvalitete fotorealistične slike. Osim povećanja broja poligona, za postizanje uvjerljivije trodimenzionalne slike bilo je potrebno usavršiti i tehnike popunjavanja poligonalnih ploha, a za to su poslužile razne varijante sjenčanja (engl. *shading*) ili teksturnog mapiranja (engl. *texture mapping*)⁶⁵.

⁶⁵ U *teksturnom mapiranju* dvodimenzionalna površina ili *teksturna mapa* omota se oko trodimenzionalnog objekta.



Slika 18 – Mozart u poligonima. Povećanje broja poligona bitno pridonosi kvaliteti slike, ali samo do određene granice. Udesetoručenje broja trokuta, sa 6000 na 60000, ne donosi veliku razliku (v. Anthony, 2013).

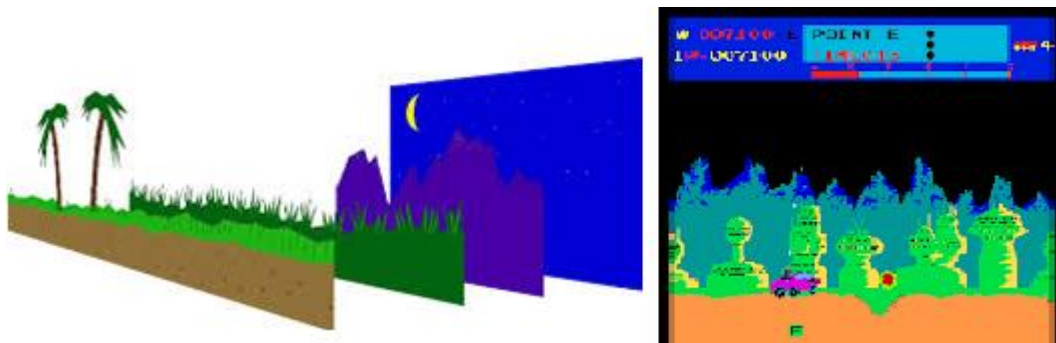
Izvor: *Extremetech.com*.

Uz poligone, za reprezentaciju 3D prostora u videoigrama koristili su se i vokseli, ili volumetrijski pikseli. Jedan je od ranih primjera videoigara koje su se služile tehnologijom vokseli za prikaz trodimenzionalnih likova i prostora *Istrebljivač* (*Blade Runner*, Westwood Studios, 1997). No potreban je izrazito gust raspored i velik broj vokseli da bi slika sastavljena samo od njih bila oštra i fotorealistična, stoga se vokseli danas uglavnom primjenjuju za izradu terena u videoigrama i kombiniraju se s poligonalnom grafikom.

S tim novim mogućnostima računala postaju u stanju proizvesti sliku filmske kvalitete, odnosno onu koja odgovara standardima klasičnih animacijskih tehnika. Tehnička strana animacijskog procesa u videoigrama i filmu postaje gotovo istovjetne, čak se i koristi isti animacijski softver, poput Adobeovog *Flasha*. Naravno, ostaje razlika u načinu kreiranja prostora, vizure i pokreta kamere u dizajnu videoigara, ali glavne faze animacijskog postupka često su istovjetne. Pritom se često kombinira ručno crtanje na grafičkom tabletu sa softverskom obradom, pa velika većina animiranih filmova danas nastaje uz pomoć računala.

Dok je tako kompjutorska animacija zavlada animacijskim procesom filmova, neke tehnike i trikovi tradicionalne animacije samo su prebačene u novi medij i digitalni softver. Tako se 2D videoigre za stvaranje iluzije dubine služe tehnikom paralaksnog pomicanja (engl. *parallax scrolling*) u kojoj se pozadina pomiče sporije od slika u prednjem planu. Ta se tehnika razvila iz iskustava tradicionalne animacije koja je koristila trik-stol s multiplanovima (engl. *multiplane camera*) u kojemu su celovi okomito razmaknuti da bi kamera različite slojeve crteža snimala prilikom pomicanja različitom brzinom. U toj tradicionalnoj animaciji

kamera i celovi pomicali su se pomoću tračnica s klinovima, dok je u kompjutorskoj cijeli postupak odrađen softverski, digitalnom podjelom slike na različite slojeve. Jedna od prvih videoigara koja je koristila tehniku paralaksnog pomicanja bila je *Mjesečeva patrola* (*Moon Patrol*, Irem, 1982), da bi potom bila primjenjivana u gotovo svim bočno klizećim (engl. *side scrolling*) videoigrama, koje su bile vrlo popularne.



Slika 19 – višestruki slojevi pozadine u paralaksnom pomicanju. *Mjesečeva patrola* (*Moon Patrol*, Irem, 1982) – jedna od prvih igara koja je koristila tu tehniku (desno). Izvori: *Eyeflow.com* (lijevo), *YouTube* (desno).

Dakle, osnovna je animacijska tehnika preuzeta od tradicionalne animacije, samo što računalo olakšava cijeli postupak. A to olakšavanje postupka ujedno je i glavni razlog dominacije računalne animacija u suvremenom filmu.

Drugi je primjer ugradnje tehnika tradicionalne animacije u računalne programe za animaciju tzv. *onion skinning*. U crtanoj animaciji procjena faze pokreta odrađivala se preko poluprozirnog papira (engl. *onionskin paper*), a ta je tehnika u animacijski softver ugrađena tako da su kadrovi na monitoru projicirani jedan iznad drugoga, tako da animator ima mogućnost modificirati crtež na temelju prethodnoga da bi ostvario glatkoću i preciznost pokreta. *Onion skinning* ima primjenu i ostvarivanju pokretnog zamućivanja (engl. *motion blur*), kao na primjer u izmicanju metaka u filmu *Matrix* (*The Matrix*, 2003).



Slika 20 – Onion skinning – sedma sličica konja na kojoj se vide faze pokreta prethodnih šest sličica.

Izvor: Wikipedia.org.

I sam osnovni računalni animacijski postupak nalikuje onome u tradicionalnoj animaciji. Animator odredi ključne crteže ili kadrove (engl. *key frames*), dok ostale faze ili međucrteže odradi računalno. Postupak ključnog faziranja (engl. *keyframing*) često se kombinira s tzv. kosturnom animacijom (engl. *skeletal animation*) u kojoj animator unutar površinske reprezentacije lika ili “kože” (engl. *skin*) ugradi kostur (*skeleton*) s ključnim pokretnim točkama, da bi potom tako stvorenu lutku pomicao u digitalnom okružju, odnosno odredio ključne kadrove. Kada računalno većinu faza pokreta lika kojim upravlja animator bilježi u stvarnom vremenu, takva se tehnika naziva i *digitalnim lutkarstvom*. Alati bilježenja kompjutorski animiranog pokreta postali su standardni dio animacijskog softvera, kako onog profesionalnog poput Autodeskovih programa *3ds Max* i *Maya*, tako i onog besplatnog, odnosno softvera otvorenog koda.

Podvarijanta je takvog digitalnog lutkarstva i *machinima*⁶⁶, način stvaranja animiranih filmova u sustavima videoigara. Sama riječ *machinima* nastala je spajanjem riječi *machine* i *cinema*⁶⁷, a odnosi se kako na samo stvaralačku metodu, tako i na djela koja njome nastaju, pa je tako ona i oznaka za “formu digitalne umjetnosti” (Nitsche, 2012). Premda se u svojim počecima *machinima* prvenstveno temeljila na bilježenju i montažnom preslagivanju snimki iz videoigara, kojima bi se naknadno dodavao i zvuk, pojavom specijaliziranog softvera poput *Moviestorma* i virtualnih svjetova⁶⁸ od kojih su neki namijenjeni isključivo za stvaranje

⁶⁶ O *machinimi* kao o digitalnom lutkarstvu raspravljaju Nitsche, Mazalek i Clifton (2013) te Hancock i Ingram, (2008), a Lowood je naziva “teatrom lutaka 21. stoljeća” (Lowood, 2013: ix).

⁶⁷ Riječ su u e-prepisci osmislili Anthony Bailey i Hugh Hancock (v. Nitsche, 2012).

⁶⁸ Vjerojatno najpopularniji virtualni svijet za stvaranje *machinima* jest *Drugi život* (*Second Life*, 2003, Linden Lab). Premda sami autori *Drugog života* i oni koji u njemu najviše borave ne smatraju *Drugi život* igrom, on to,

machinima, značenje se tog termina s vremenom proširilo. Tako je Marino definirao *machinimu* kao “animirano stvaranje filmova unutar virtualnog 3D okoliša u stvarnom vremenu” (Marino, 2004: 1).

No može se postaviti pitanje je li to uopće animacija? Hancock i Ingram dat će nedvosmisleni odgovor: “*Machinima* nije animacija! To je lutkarstvo!” (Hancock i Ingram, 2007: 16). Premda pod *machinimu* spada i hvatanje pojedinih sličica iz videoigara koje bi se kasnije spojile u klasičnoj metodi stop-animacije, *machinima* ponajprije podrazumijeva bilježenje pokreta u stvarnom vremenu, a to onda po definiciji nije animacija. Ipak, samo oživljavanje slika zbiva se u računalu prije samog bilježenja, pa su svi rezultati *machinime* po rodu animirani filmovi. Umjesto bilježenja stvarnog, imamo bilježenje animiranog pokreta. Dakle, ni *machinima*, ni drugi oblici “digitalnog lutkarstva” u užem smislu nisu tehnike animacije, nego bilježenje prethodno animiranih materijala. One jesu fazno dinamizirane slike, ali raspored im i konačan oblik tek u drugoj fazi određuje animator, tj. *machinimator* zapisujući ga u trajnom obliku. Tako u digitalnom lutkarstvu i *machinimi* imamo svojevrsnu varijantu filmskog *snimljenog kazališta lutaka*, samo što su te “lutke” kompjutorski animirane. Dakle, imamo izradbenu dualnost procesa: s jedne strane kompjutorsko generiranje i animiranje statičnih slika koje čine digitalni teatar lutaka kojim upravlja animator, a s druge strane snimanje tog kazališta lutaka koje nije animacijska tehnika. Sličan dualni postupak može se prepoznati i u nekim ranim kompjutorskim filmovima – prvo se slika kompjutorski animirala, a onda bi se laserski urezivala u filmsku vrpču ili snimala, uz naknadnu montažu i dodavanje zvuka. U tom slučaju jedan je dio bio procesualno, računalno izveden, a drugi tradicionalno filmski, a sada je sve digitalno. Računalo proizvodi animaciju i snima je istovremeno, a na animatoru je da kasnije montira odabrani materijal.

Mogućnosti izrade *machinima* s vremenom će se povećavati i u samim videoigrama u kojima će određeni proizvođači dati veću kontrolu samim igračima nad likovima i vizurom te ujedno softverski pojednostaviti postupak snimanja. Tako će *machinima* kao brži, jednostavniji i prosječnim korisnicima pristupačniji način stvaranja animiranog filmskog materijala potaknuti stvaralaštvo amatera koji ne moraju imati nikakva znanja ni sposobnosti samog crtanja, grafičkog oblikovanja ili animacije. S obzirom da se *machinima* većim dijelom odnosi na stvaralaštvo samih korisnika i fanova, koji pritom koriste materijale zaštićene

po parametrima koje smo utvrdili za definiranje videoigara, nedvojbeno jest. To što nema zadana pravila i ciljeve znači samo da nije ludička igra, ali je zato izrazito paidijska, dakle još uvijek je igra.

autorskim pravima, forma *machinime* otvara niz pitanja vezanih uz sadržajnu i proizvodnu konvergenciju kojima ću se pozabaviti nešto kasnije⁶⁹.

Kad se spomene *bilježenje pokreta* kao animacijska tehnika, obično se ne misli na *bilježenje animiranog pokreta* kakvo smo utvrdili u digitalnom lutkarstvu. *Bilježenje pokreta* (engl. *motion capture*) prvenstveno se odnosi na tehniku snimanja pokreta glumaca koji se potom koriste za animaciju digitalnih objekata, a služi prvenstveno za postizanje fotorealizma⁷⁰. Menache razlikuje tri glavne tehnološke varijante za bilježenje pokreta, od kojih se neke mogu i međusobno kombinirati: sustav kamera koji digitalizira ključne točke preko jednog ili više reflektivnih markera, elektromagnetsko polje ili ultrazvuk koji prati skupinu senzora te mehanički sustav povezanih sklopova i armature koji potencijetrom mjere rotaciju (Menache, 2001: 2-3). Određenom podvarijantom bilježenja pokreta smatra se bilježenje izvedbe (engl. *performance capture*), a odnosi se na bilježenje suptilnijih izvedbi lica ili prstiju. Danas je tehnologija bilježenja pokreta jako raširena, uz pomoć novijeg softvera može se izvesti samo optički, preko kamera, i bez posebnih markera na tijelima izvođača, pa je tako dostupna i amaterima⁷¹.

Mada tehnika bilježenja pokreta ostavlja mogućnost digitalnog modificiranja izgleda glumaca i njihovog maskiranja, na primjeru izvedbe Willema Defoea u igri *S one strane: Dvije duše* (*Beyond: Two Souls*, Quantic Dream, 2013), vidimo da u videoigrama glumci nakon digitalizacije svoje izvedbe često zadržavaju osnovne konture svog stvarnog izgleda, osobito ako su jača glumačka imena čija će prepoznatljivost doprinijeti promociji igre. U filmu je fotorealistično-animacijska obrada slike nastale bilježenjem pokreta ili izvedbe uobičajena za postizanje specijalnih efekata i maske pojedinih likova, kao u filmovima *Avatar* (2009) i *Gospodar prstenova: Prstenova družina* (*The Lord of the Rings*, 2001 – osobito za lik Golluma), ali ne i za digitalno obrađivanje izvedbe svih glumaca, kojima se pritom bitno ne mijenja fizički izgled, dakle ne za animaciju u cijelosti. Filmove koji su u potpunosti snimljeni bilježenjem pokreta, koji su, dakle, podvrsta animiranog filma, poput Zemeckisovih *Polarnog ekspresa* (*The Polar Express*, 2004) i *Beowulfa* (2007), zbog toga se povezivalo s videoigrama. Slikovna sličnost dvaju medija u tim primjerima, dakle, može se objasniti

⁶⁹ Za više informacija o *machinamama* v. Lowood i Nitsche, 2011; Johnson i Petit, 2012; Ng, 2013.

⁷⁰ Bilježenje pokreta, premda se odvija u stvarnom vremenu, smatra se animacijom zato što se fazna obrada odvija u računalu. Računalo slika i animira uz pomoć žive slike isto kao što se u tehnici rotoskopije crtalo uz pomoć filmskog zapisa. Tako Menache ističe da je tehnika bilježenja pokreta nasljednica rotoskopije (2011: 3).

⁷¹ Za stvaranje fotorealističkog trodimenzionalnog prostora realnih proporcija u videoigrama i filmu koristi se i *fotogrametrija*. Ta metoda funkcionira tako da se digitalne fotografije stvarnog okoliša prebacuju na računalo i koriste za izradu virtualnih modela krajolika, a s obzirom na statičnost upotrijebljenih slika to nije animacijska tehnika u užem smislu riječi.

tehnološkom konvergencijom. Istovjetna tehnika animacije koristi se u oba medija, s tim da je u općoj i nespecijaliziranoj uporabi uobičajenija u videoigrama.



Slika 21 – Bilježenje pokreta – Willem Defoe kao Nathan Dawkins u igri *One Strange Place: Two Souls* (Beyond: Two Souls, Quantic Dream, 2013).

Videoigre se u pojedinim primjerima gotovo u potpunosti oslanjaju na tradicionalne i manualne tehnike animacije. Primjeri igara izrađenih u cel-animaciji u kojima je svaki crtež zasebno nacrtan na papiru bili bi *Zmajeva jazbina* (*Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983), te *Šoljoglavi* (*Cuphead*, Studio MDHR, 2017). Premda takav postupak iziskuje veliku količinu truda, rezultat je vizualno spektakularan.



Slika 22 – Zmajeva jazbina (*Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983) (lijevo) i **Šoljoglavi** (*Cuphead*, Studio MDHR, 2017) (desno) – primjeri rukom crtane cel-animacije u videoigrama.

Još jedna poznata tehnika animacije iz filma primijenjena u videoigrama jest rotoskopija. Uz pomoć snimki pokreta živih glumaca iscertava se animacija u kojoj je puno lakše postići prirodne i glatke pokrete likova. Nema puno videoigara koje su u cijelosti animirane tom tehnikom (ogledni je primjer igra *Posljednji vlak* (*The Last Express*, Smoking Car Productions, 1997)), no primjena rotoskopije nije rijetka u animaciji sprajtova i filmskih međuscena u videoigrama. *Perzijski princ* (*Prince of Persia*, Brøderbund, 1989) jedna je od

prvih igara koja je uspješno primijenila tehniku rotoskopije samo za sprajtove, dok je pozadina izvedena na drugačije načine, uglavnom kompjutorski.



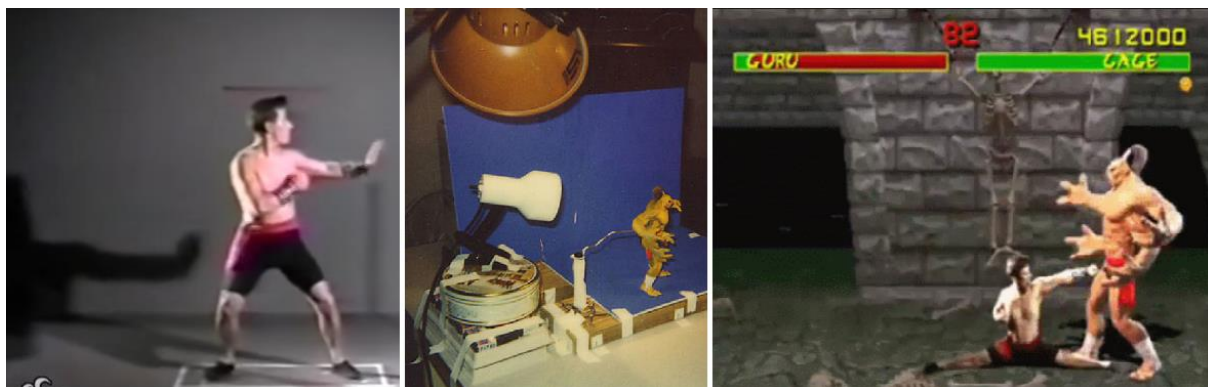
Slika 23 – *Perzijski princ* (*Prince of Persia*, Brøderbund, 1989) – rotoskopski animirani sprajtovi (lijevo). *Posljednji vlak* (*The Last Express*, Smoking Car Productions, 1997) – rotoskopska animacija videoigre u cijelosti (desno). Izvori: YouTube (lijevo), Google Play (desno).

Zasebna animacija sprajtova u odnosu na ostatak igrinog ambijenta nije nimalo neuobičajen postupak u dizajnu videoigara, a najviše dolazi do izraza u videoigrama s tzv. digitaliziranom grafikom, odnosno s digitaliziranim sprajtovima. Iza te oznake stoji više animacijskih tehnika, ali se najviše primjera odnosi na piksilaciju. U piksilaciji je kamera bilježila pokrete glumca, a ponekad i snimala njegove statične poze koje je glumac mijenjao prilagođavajući poziciju za sljedeći kadar. Dobar je primjer primjene tehnike digitaliziranja sprajtova igra *Smrtonosna borba* (*Mortal Kombat*, Midway Games, 1992). Videokamera je prvo snimala boričake poteze kostimiranih glumaca, a videosignal prebacivao se na računalo na kojemu su iz tih snimki izvlačili pojedine statične slike, one najbolje, a ne sve 24 po sekundi koliko su dobivali. Pojedine bi sličice-fotografije digitalizirali i u digitalnom formatu dalje doradili. Na kraju su najbolje odabrane i obrađene sličice ponovno spajali u animiranoj piksiliziranoj sekvenci digitalnog formata.

Za razliku od filmske piksilacije broj je sličica po sekundi u videoigrama puno veći te se ostvaruje gotovo glatkoća pokreta, uz tek pokoji jedva primjetan trzaj. S obzirom da u dijelovima ponekad slično izgledaju, može se postaviti pitanje u čemu je onda razlika između FMV-a i sprajtovske piksilacije? U igrama s digitaliziranim sprajtovima puno je veći raspon i raznolikost pokreta koje igrač može izvesti. Kako su piksilizirani pokreti uneseni sliku po sliku i u više kombinacija, veća je mogućnost varijabilnosti tih faza i pokreta i veća brzina kojom se oni mogu kombinirati. Igrač velikom brzinom može unositi komande, dok u FMV-igrama svaka naredba rezultira nešto duljom snimkom akcije tijekom koje igrač nema

moгуćnost djelovanja. U digitaliziranim sprajtovima procesor pokreće animiranu sekvencu uzastopnih statičnih sliĉica, a u FMV-u pokreće izvorni videosignal koji nije bio rastavljan na pojedine sliĉice, nego samo digitalno kodiran. FMV-igre digitalizirale su cjelovit filmski zapis koji su bilježile, dok su one piksilizirane digitalizirale samo pojedine sliĉice koje su se kasnije obrađivale i ponovno spajale sliĉicu po sliĉicu. Tako će piksilizirana grafika, odnosno ona s “digitaliziranim sprajtovima”, biti prikladna i za brze borilaĉke igre, dok će FMV većinom biti rezerviran za igre s limitiranim interventnim moгуćnostima, poput avantura, QTE-igara i pućaĉina na traćnicama (engl. *rail shooter*)⁷².

Osim piksilacije, tehnika digitalizacije sprajtova obuhvaća i animaciju lutaka⁷³, kompjutorskih 3D crteža⁷⁴ te fotografija⁷⁵.



Slika 24 – digitalizirani sprajтови – piksilacija i animacija lutaka. U igri *Smrtonosna borba* (*Mortal Kombat*, Midway Games, 1992) metodom stop-animacije animirani su i glumci (lijevo) i lutka za lik Goroa (sredina), da bi oba tipa animacije bila spojena u jedinstvenu cjelinu u igri (desno). U sluĉaju glumaca radi se o piksilaciji, u sluĉaju lutke o animaciji lutke. Izvori: *YouTube* (lijevo i desno), *Kotaku.com* (sredina).

Dok je u navedenim primjerima digitalizacije sprajtova pozadina izvedena drugom animacijskom tehnikom u odnosu na sprajtove, u nekim su videoigrama pozadina i sprajтови istovremeno animirani tradicionalnom stop-animacijom. Tako se, na primjer, animacija gline,

⁷² Žanr u kojemu igrač većinom nema moгуćnost kontroliranja smjera kretanja, nego više-manje može samo pucati. Takvo kretanje prostorom ostavlja dojam vožnje na traćnicama.

⁷³ Te su lutke od gline (*Glinoborac* (*ClayFighter*, Visual Concepts / Danger Productions, 1994) ili plastike i drugih materijala (npr. lik Goroa iz *Smrtonosne borbe* (*Mortal Kombat*, Midway Games, 1992)).

⁷⁴ Istaknuti je primjer *Donkey Kong Country* (Rare, 1994). U toj igri dvodimenzionalni sprajтови izvedeni su iz gotovih snimki trodimenzionalne kompjutorske animacije. Tako računala u samoj igri nisu morala reproducirati kretanje trodimenzionalnog modela u stvarnom vremenu, što je u ono vrijeme i na tom sustavu nije bilo moguće na toj razini, nego samo animirane slike tog 3D objekta u pokretu. Drugim rijeĉima, animatori su prvo snimili sve pokrete lika kao kompjutorski crtani film, da bi onda taj crtani film fazu po fazu prenijeli u dvodimenzionalnu sliku, odnosno sprajtove koji će se kretati u samoj igri. Umjesto bilježenja kretanja stvarnosti i živog glumca kao u piksilaciji, zabilježili su i u faze raščlanili kretanje lika iz trodimenzionalnog crtanog filma.

⁷⁵ Igra *Journey* (Bally Midway, 1983) uključivala je animaciju digitaliziranih fotografija članova istoimenog benda. Cilj je bio razviti tehnologiju koja bi omogućila korisnicima da svoje vlastite fotografije uĉitaju na tijelo avatara i da one bude animirane, ali ta opcija nije zaživjela.

odnosno lutaka napravljenih od gline nije koristila samo za sprajtove nego i za kompletni vizualni prikaz videoigara. U videoigrama kao što su *The Neverhood* (The Neverhood, Inc., 1996) i *Stoj snova* (*The Dream Machine*, Cockroach Inc., 2010) sva pozadina, ambijent kao i likovi oblikovani su od gline i pomoćnih materijala poput kartona. Objekti su fazu po fazu bili ručno pomicali i snimani digitalnom kamerom kadar po kadar, te potom stop-animacijom animirani na računalu. Takve su videoigre po žanru uglavnom avanture, a to znači da imaju ograničenu mehaniku igranja, odnosno više predeterminiranih sekvenci, vizura i mogućnosti kretanja i akcija lika kojega kontrolira igrač. U primjeru igre *The Neverhood* zahtjevnost tehnike snimanja ostavila je trag i na broju sličica po sekundi (engl. *frames per second*, ili skraćeno *FPS*). Sa 16 sličica po sekundi *The Neverhood* je bliži standardima animiranih filmova nego videoigara u kojima se brzina obično kreće od 30 do danas standardnih 60 FPS-a, ili čak i više. Ali u takvim igrama obično se ne traži od igrača brza reakcija, nego rješavanje zagonetke za koju vrijeme najčešće nije ograničeno.



Slika 25 – Glinanimacija u videoigrama: *Stoj snova* (*The Dream Machine*, Cockroach Inc., 2010) (lijevo) i *The Neverhood* (The Neverhood, Inc., 1996) (desno).

Animacija kolaža već je rjeđa u videoigrama, premda se dosta često u njima digitalno simulira stil kolažnog filma⁷⁶. Ipak, igra *Lumino City* (State of Play Games, 2014) dobrim dijelom snimana je upravo na takav način. Veći je dio scenografije ručno izrađen od papira i kolaža koji je potom sniman digitalnom kamerom. Vizualna je prednost igara koje su snimane kamerom da zadržavaju neke fotografske kvalitete koje proizlaze iz svojstava objektivu, a djeluju neprirodno u videoigrama koje simuliraju iste efekte. Primjerice, u igri *Lumino City* moguće su optičke promjene fokusa kamere i dubinske oštine, pri čemu predmeti i pozadina

⁷⁶ O tome će više riječi biti u sljedećem poglavlju o sadržajnoj konvergenciji.

izvan fokusa ostaje zamućeni, uz dosta kvalitetan *bokeh*. Na taj način slika zadržava neka estetska obilježja fotografske odnosno filmske slike, koja su rijetko prisutna u videoigrama.



Slika 26 – Animacija kolaža u videoigrama – *Lumino City* (State of Play Games, 2014).

Izvor: *Luminocitygame.com*.

Ovim primjerima videoigara koje su gotovo u potpunosti nastale tradicionalnom animacijskom tehnikom zajedničko je što se radi o većinom marginalnim nastojanjima unutar ukupne produkcije videoigara. *Šoljoglavi*, *The Neverhood*, *Stroj snova*, *Lumino City* – sve su te igre nastale kao projekti nezavisnih studija, a njihovim malim timovima trebale su godine da ih dovrše. Ipak, rezultat na kraju djeluje vrlo atraktivno i toliko 'filmski' da je njihov vizualni stil uvelike jedinstven za videoigre.

Istovremeno, takvi primjeri svjedoče da tehnološka konvergencija filma i videoigara nije uvjetovana samo istovjetnom digitalnom osnovicom nego i nekim općim načelima i tehnikama animiranja pokreta. U krajnjoj vizualnoj reprezentaciji i slikovnosti videoigara koje se izrazitije oslanjaju na manualne tehnike animacije, samo digitalno kodiranje i obrada ne ostavljaju puno svojih prepoznatljivih tragova

3.2. Sadržajna konvergencija

Sadržajna konvergencija filma i videoigara čini se nepreglednim i beskonačnim područjem, pa nije ni čudno da su se dosadašnja istraživanja fokusirala na samo jedan uži aspekt problematike. Konkretno, sustavno se istraživao tek priliv sadržaja videoigara u film, odnosno u samo jednu filmsku vrstu i jedan proizvodni pogon, koji doduše jest najdominantniji pogon u suvremenoj popularnoj kulturi – holivudski dugometražni igrani film⁷⁷. No cirkulacija sadržaja između dvaju medija daleko nadilazi prostor samo holivudskog filma. Gotovo svi popularniji filmovi, animirani i igrani, imaju svoje verzije videoigara, a tendencija je u 2010-im i da popularnije videoigre dobivaju svoje filmske varijante, najčešće animirane, no sve češće i one igrano-filmske. Širenje na onu drugu medijsku platformu standardan je i očekivan korak nakon inicijalnog uspjeha u vlastitoj. Štoviše, rade se videoigre i prema manje uspješnim ili filmovima B-produkcije⁷⁸, po umjetničkim filmovima⁷⁹, čak i po glazbenim spotovima⁸⁰, a snimaju se i filmovi prema nekim globalno manje poznatim videoigramama⁸¹. Nije rijetkost ni da se otkupe autorska prava na snimanje filma po videoigri, a da on nikad ne bude snimljen. No međusobni sadržajni utjecaji dvaju medija daleko nadilaze licencirane naslove, već obuhvaćaju i nebrojena druga ikonografska, motivska i vizualna poklapanja te cijeli svemir amaterskog i fanovskog stvaralaštva.

S obzirom na ekstenzivnost i velik raspon sadržajnih preklapanja videoigara i filma, njihov pregledan opis zahtijeva određeno klasifikacijsko sužavanje. Koliko god bio opsežan popis filmova i videoigara koji nešto sadržajno posuđuju jedni od drugih, uvijek će nedostajati neki naslovi, neki primjeri, neki kadrovi, dijelovi ikonografije, motiva i likova preuzetih iz jednog medija u drugi. Stoga umjesto takvog popisa ili liste najreprezentativnijih primjera smatram korisnijim izvesti taksonomijsko apstrahiranje vizualnih tipova i stilova te

⁷⁷ Holivudski je film u primarnom fokusu studija Brookeya (2010), Russella (2012), a dobrim dijelom i Kallay (2013), dok se Alley (2007) koncentrirao na američki horor film.

⁷⁸ Primjer može biti videoigra *Nadobudni vojnici* (*Soldier Boyz*, Hypnotix, 1997) napravljena prema istoimenom filmu iz 1995. g. Zanimljivo je da je jedan od redatelja same videoigre bio kasnije poznati filmski redatelj Darren Aronovsky.

⁷⁹ Prema filmu *Stalker* (1979) Andreja Tarkovskog snimljena je serija videoigara od kojih je prva *S.T.A.L.K.E.R.: Sjena Černobila* (*S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, GSC Game World, 2007). Te su igre po svojoj vrsti tzv. pucačine iz prvog lica, a osim samog postapokaliptičkog miljea, nisu odviše povezane sa samim filmom Tarkovskoga, kao ni s knjigama po kojima je pak snimljen film.

⁸⁰ Igra *Kamiondžijino veselje* (*Truckers Delight*, Mobigame, 2011) nastala je prema istoimenoj pjesmi i spotu grupe Flairs iz 2009. godine, no spot je, doduše, i sam uvelike utemeljen na ikonografiji videoigara.

⁸¹ Primjerice, snimljen je cijeli niz filmova i serija, prvenstveno anima, koje se temelje na videoigramama koje su popularne jedino u Japanu ili Kini, a i njihova je distribucija većinom ograničena na te države.

žanrovskih i ikonografskih obrazaca koji kruže između dvaju medija. U tu bi klasifikaciju onda trebalo biti moguće uklopiti i gotovo sve druge izostavljene primjere, kao i one filmove i videoigre koji svjetlo dana tek trebaju ugledati negdje u budućnosti, a da se u njima odražavaju konvergentni mehanizmi dvaju medija na sadržajnoj razini.

3.2.1. Specifični modaliteti kruženja sadržaja

Cirkuliranje sadržaja u popularnoj kulturi i kulturi općenito odvija se na svim medijskim platformama i nije lako postaviti kategorizacijsku osnovicu za tako dinamično i fluently područje. Filmovi, televizijske emisije, knjige, kazališne predstave, stripovi, slike, videoigre, sport, igračke, glazba, radio-emisije i drugi oblici zabave i umjetnosti, svi skupa čine veliko povezano more sadržaja koji se prelijevaju i utječu jedni na druge na toliko razina da je sve to teško razložiti. Ipak, kad se radi o filmu i videoigrama, mogu se prepoznati određeni obrasci sadržajnih utjecaja prema kojima se mogu grupirati pojedini primjeri. Kategorije koje ću navesti često se međusobno ne isključuju, pa se tako pojedino djelo na više osnova može sadržajno nadovezivati na drugi medij. Filmska defikcionalizacija videoigre može istovremeno biti i adaptacijska kompilacija nekolicine videoigara i imitacija njihove estetike, kao što je slučaj s filmom *Pikseli* (*Pixels*, 2015). No neki drugi primjeri u sadržajno-medijsku konvergenciju uklapaju se samo s jednim od ovih parametara. Tako neke filmske inomedijske imitacije nisu istovremeno adaptacije videoigara, kao što je slučaj s filmom *Scott Pilgrim protiv svijeta* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010), dok druge ne nastoje imitirati i njihovu prepoznatljivu vizualnu estetiku.

Također treba istaknuti da su neke od ovih kategorija karakteristične i za videoigre i za film (adaptacija, imitacija, citat, uzimanje drugog medija kao središnjeg motiva), a neke tipične samo za film (devirtualizacija videoigre, *machinima*). Samo za videoigre bit će tipične opće kategorije preuzimanja filmskih žanrovsko-narativnih obrazaca i tipova animacije.

Naglasak nije na unutarmedijskoj dinamici preuzimanja i širenja sadržaja, koja je također vrlo razgranata, nego na međumedijskoj, onoj koja se tiče preuzimanja sadržaja iz dvaju različitih medija⁸².

⁸² Filmski medij na tragu ideja Hrvoja Turkovića (2010) shvaćam u širem smislu te u njega ubrajam sva djela pokretnih slika bez mogućnosti interventnog djelovanja, dakle i animaciju i televizijsku produkciju serija.

3.2.1.1. Adaptacija

U djelima koja se mogu nazvati adaptacijama često se može uočiti velika razlika u pristupu i ekstenzivnosti korištenja izvornog materijala. Zbog velikog odudaranja od izvornika u takvim se licenciranim djelima često izbjegava sama riječ adaptacija te se naglašava da je film temeljen na videoigri ili obrnuto. No kako u svakom medijskom preoblikovanju nužno dolazi do određenih promjena, naslove za koje su plaćena autorska prava svakako se može nazivati i adaptacijama, samo ih je uputno razlikovati prema stupnju vjernosti predlošku. One koje zadržavaju glavne likove i osnovni zaplet izvornika možemo nazvati izravnima, dok one koje izmišljaju potpuno novu radnju i nove likove, sporedne likove stavljaju u prvi plan ili jedva da imaju ikakvu priču, već prenose samo dio scenografije i ugođaja izvornika, možemo nazvati neizravnima.

Strukturalna razlika između dvaju medija takva je da često pogoduje neizravnim adaptacijama. Dok se većina filmova, osobito komercijalnih, temelji na priči, a upravo je financijski interes najvažniji inicijator adaptacije, u videoigrama ona često nije u prvom planu ili se može svesti tek na ispunjavanje nekoga cilja. Igre utrke poput onih iz serijala *Potreba za brzinom* (*Need for Speed*, Electronic Arts, 1994 /prvi nastavak/) nemaju zapleta ni likova s razrađenom motivacijom, a ponekad ni s osnovnim karakternim crtama. Igrač preuzima ulogu aktantske funkcije vozača, ali ne i konkretnog lika. Jedini je cilj ostvariti pobjedu, što bolji plasman ili neko posebno postignuće, dok je sav drugi narativni kontekst, osim u slučaju narativno fiksiranih kampanjskih načina igranja, prepušten mašti samog igrača. On je na kraju igre samo pobjednik ili gubitnik, ovisno o tome kako je igrao, a njegov se rezultat ovisno o pravilima igre bilježi ili ne bilježi, upućujući na ponavljanje igre, dok filmska adaptacija mora fiksirati priču i konkretizirati apstraktnost aktantskih uloga iz igre. Lik u filmu stoga treba imati ime, određeni karakter i motivaciju za sudjelovanje u utrkama. U filmu ulog ne može biti samo igra koja određuje plasman i napredak u samoj igri. Filmska adaptacija takvih vrsta igara zato je nužno neizravna.

Prebačena u žanr akcijske jurnjave i filma osвете, *Potreba za brzinom* (*Need for Speed*, 2014) filmska je adaptacija prvenstveno po tome što je za naslov plaćena licenca, preko koje je film zasigurno došao do većeg publiciteta i bolje prošao na blagajnama nego da se zvao nekako drugačije. Film je donekle prenio iz videoigre jurnjavu u skupim autima, ali se od drugih akcijskih filmova slične tematike i ikonografije izdvojio samo svojim franšiznim imenom. Mehanika se igre nastoji prenijeti vizualnim spektaklom i akcijskim akrobacijama

automobila, ali gledatelj nema ništa snažniji osjećaj da je za volanom nego u drugim filmovima istoga tipa. Neki strukturalni elementi videoigara u filmu, nizanje utrka i zadataka poput nivoa koji kulminaciju imaju u finalnoj utrci, mogu se uočiti i u drugim filmovima iste tematike i sve skupa ne pruža osjećaj igrive estetike i djelatne ovlaštenosti korisnika.

No ako će videoigre pružiti više materijala koji se može prenijeti na veliko platno, filmski autori u većini će ga slučajeva i nastojati iskoristiti da bi publici pružili nešto poznato, odnosno ono što i očekuju od takvih naslova. Tako će većina filmskih adaptacija iz videoigara preuzeti prepoznatljive likove, bar osnovicu zapleta i ambijenta, pa ih se može smatrati izravnim adaptacijama⁸³.

Izravnih je adaptacija u svijetu filma u posljednje vrijeme sve više, a najpoznatije su one igrano-filmske i holivudske. Navest ću samo nekoliko adaptacija videoigara na koje sam se već referirao u radu: *Smrtonosna borba (Mortal Kombat, 1995)*, *Lara Croft: Pljačkašica grobnica (Lara Croft: Tomb Raider, 2001)*, *Perzijski princ: Pijesak vremena (Prince of Persia: The Sands of Time, 2010)*. Animiranih je filmova i serija prema videoigramama daleko više, ali one često nisu u fokusu šire javnosti. Publika generalno ne računa da se snimio film po videoigri ako je on animiran, ako je *machinima* ili fanovski. Ako nije igrao u kinima, ako nije dugometražni i igrani, a jedino po nefotorealističnim igrama može biti i animiran, kao u primjeru filma *Bijesne Ptice (Angry Birds, 2016)*, za širu javnost ta videoigra nema svoju filmsku varijantu, premda, ako ćemo biti teorijski precizni, to vjerojatno nije točno.

Videoigre nastale prema filmovima, s druge strane, čak i kad se radi o licenciranim proizvodima za koja su plaćena autorska prava, u većini slučajeva uzimaju samo dio materijala koji im stoji na raspolaganju, pa stoga takve adaptacije možemo nazvati neizravnima. Čak i kad je vrsta videoigre narativno snažna, većinom se iz filma preuzima samo ambijent i ugođaj, dok se nova priča fokusira na izmišljene likove ili one koji su bili sporedni u filmu. Ako su u fokusu ipak glavni likovi iz filma, radnja se obično seli u prošlost ili budućnost, ili obuhvaća neku manje poznatu epizodu iz istog vremenskog okvira u kojemu se odvija radnja predloška.

Ako se gledaju samo priča i likovi, ta bi se djela preciznije mogla odrediti terminom *spin-off*. No kako se radi o prebacivanju sadržaja u drugi medij i kako se pritom često ne mijenja ni ime izvornog djela, ostaje nam da ipak i ova djela zovemo adaptacijama, makar

⁸³ To nije bio slučaj i s filmom koji se smatra prvom igranom adaptacijom videigre, *Super Mario Bros. (1993)*, koji je zadržao svega nekoliko glavnih likova, a po svemu ostalome, po priči, ikonografiji i ambijentu, puno se udaljio od istoimene videoigre.

treba naglasiti njihovu razliku u odnosu na potpunije prilagodbe inomedijiskog sadržaja. Na primjer, videoigra *Istrebljivač* (*Blade Runner*, Westwood Studios, 1997), ako se gleda samo priča, odnosno bilo koji od više mogućih narativnih rukavaca, tipičan je *spin-off* istoimenog filma Ridleyja Scotta iz 1982. godine, a nije joj nadodan čak ni distinktivni podnaslov. Navedena videoigra od filma preuzima ikonografiju, ambijent i osnovicu zapleta, ali protagonisti su izmijenjeni. Glavni je lik detektiv Ray McCoy koji po kišovitom Los Angelesu budućnosti lovi neke druge replikante (androide) u odnosu na one koje je lovio glavni lik iz filma, Rick Deckard (Harrison Ford), koji se tek usputno spominje i ne pojavljuje se u igri ni u jednom trenutku. Neki likovi iz filma, doduše, pojavljuju se i u igri (npr. Rachael koju je i u igri odglumila Sean Young), ali samo kao sporedni. U narativnom smislu dakle bila bi riječ o klasičnom usporednom nastavku (engl. *sidequel*), podvarijanti *spin-offa*.

Videoigre kojima je priča sporedna po samoj su logici svoje mehanike neizravne adaptacije. Elementi i motivi filmskog materijala u njima su tek kulisa ili služe za pružanje osnovnog narativnog konteksta ciljevima u igri. U videoigri *Ralje* (*Jaws*, Westone Bit Entertainment, 1987) igrač većinu vremena provodi kao ronilac skupljajući školjke, rakove i zvjezdice, pucajući na ribe i meduze, da bi tako kupio dovoljno pojačanja da se može obračunati sa “šefom”, velikim morskim psom koji se zove Ralje. Morski pas na kraju potone na dno. I to je sve. Iz ilustracije omota same igre koji je isti kao i filmski plakat filma *Ralje: Osveta* (*Jaws: The Revenge*, 1987), kao i iz činjenice da su objavljeni iste godine, može se zaključiti prema kojemu je od filmskih nastavaka igra zapravo nastala. U svakom slučaju, takve vrste prilagodbi filmskoga materijala ipak treba razlikovati od onih koje puno više koriste originalni materijal.

Dakle, izravnih adaptacija filmova u videoigramima ima bitno manje od neizravnih, ali treba napomenuti da i sami korisnici obično traže dodatne sadržaje vezane uz omiljeni film, odnosno proširenje filmskoga svijeta, a ne da još jednom prođu kroz istu priču u slabijoj rezoluciji i uz upitnu kvalitetu mehanike igre. Tek ponekad izravna adaptacija filma uspijeva zadržati i neke prepoznatljive kvalitete filma i pružiti zanimljivu mehaniku igranja što onda tu videoigru čini kvalitetnom. Primjer je takve uspješne izravne adaptacije igra *Zlatno oko 007* (*GoldenEye 007*, Rare, 1997) koja, uz određenja proširenja filmske priče i manje izmjene, u osnovnim crtama prati fabulu istoimenog nastavka Jamesa Bonda iz 1995. godine.

Još jednu podvrstu adaptacije predstavljaju *adaptacijske kompilacije*, u kojima se unutar novog zapleta i priče isprepleću sadržaji više različitih djela iz drugog medija.

Primjer filmske kompilacije videoigara bili bi *Pikseli* (*Pixels*, 2015). U filmu se elementi nekoliko popularnih arkadnih videoigara (spomenimo najpoznatije; *Pac-Man* (Namco, 1980) i *Donkey Kong* (Nintendo, 1981)) koriste kao dijelovi nove, filmske priče, u žanru znanstveno-fantastične apokalipse. U određenim se segmentima filma protagonisti nalaze u situaciji da svladavaju nivoe iz videoigara čiji je vizualni izgled i struktura na taj način prebačena u filmski medij. *Pikseli* su tako na neki način adaptacija i *Pac-Mana* i *Donkey Konga* i nekih drugih videoigara, ali u potpuno drugačijem narativnom i žanrovskom kontekstu.

Videoigra koja u svojoj maštovitoj fabuli povezuje radnju nekolicine filmova bila bi *Srca kraljevstva* (*Kingdom Hearts*, Square, 2002). Igrač je stavljen u ulogu dječaka Sore koji se uz pomoć Paje Patka i Šilje bori protiv sila zla i traži svoje izgubljene prijatelje i Mickeyja Mousea. Igrač pritom prolazi kroz više nivoa koji su zasebni svjetovi iz Disneyjevih filmova poput *Petra Pana* (*Peter Pan*, 1953), *Aladina* (*Aladdin*, 1992), *Kralja lavova* (*The Lion King*, 1994), ali i iz pojedinih videoigara. U tim svjetovima igrač odigrava neke znamenite segmente iz samih filmova. Koncept je sličan filmskim zabavnim parkovima poput Disneylanda ili Universalovih studija u kojima su atrakcije različiti filmski svjetovi u koje posjetitelj uskače, samo što su u *Srcima kraljevstva* te atrakcije interaktivne i sve su povezane posebnom pričom dječaka Sore.

Adaptacijskim kompilacijama filmova mogle bi se nazvati i nenarativne glazbene igre, plesne ili karaoke, koje kombiniraju više glazbenih spotova kao pozadinu za pjevanje ili ples (primjerice, *Singstar*, SCE London Studio, 2007).

3.2.1.2. Imitacija

a) Imitacija tehničkih nesavršenosti drugoga medija

Kako se imitacija može shvatiti vrlo široko, jer puno toga se može imitirati iz drugoga medija, ovdje ću suziti značenje na ona audiovizualna obilježja kojima je isključivi cilj referirati se na drugi medij prikazom njegovih tehničkih nedostataka iz ranijih razdoblja koji su otežavali prizorno raspoznavanje i narušavali iluzijski doživljaj. Dakle, treba razlikovati imitaciju, kojoj je cilj pružanje retro-ugodaja drugoga medija, a donekle smanjuje deluzijsko uživanje, od usvajanja izlagačkih konvencija iz drugoga medija, kojima je cilj olakšati raspoznavanje i pojačati uživanje. Preuzimanje izlagačkih konvencija drugoga medija koje pojačava

iluzijsku uključenost gledatelja stvar je strukturalne, a ne sadržajne konvergenije. Nasuprot tome, imitacija je stilizacija kojoj je svrha istaknuti artificijelne osobitosti drugoga medija koje su nadvladane, ali mogu imati određenu estetsku kvalitetu, odnosno pružiti poseban tip doživljaja. Inomedijska imitacija u većini se slučajeva kombinira s drugim tipovima imitativne stilizacije, s kopiranjem konvencija stilskeg razdoblja, pojedinog žanra ili autora iz tog drugog medija, ali je ipak treba istaknuti odvojeno od njih iz praktičnih razloga. Naime, ovaj aspekt stila može se jednostavno razlučiti i oprimjeriti, dok pokušaj kategoriziranja svih ostalih vidova stilskeg utjecaja zahtijeva više prostora, pa će mu biti posvećeno zasebno poglavlje.

Filmska stilizacija videoigara očituje se u preuzimanju grafičkih i auditivnih obilježja videoigara, ali ponekad i pokojeg strukturalnog kada on nije svrhovit i kada otežava praćenje prizora, umjesto da ga olakšava. Sve audiovizualne posebnosti videoigara koje su postale njihovi simboli ili zaštitni znakovi, kada su implementirani u filmski medij, mogu se označiti kao imitativni. Prvenstveno se to odnosi na reproduciranje audiovizualnih mogućnosti osmootbitnih procesora, a karakterizira ih pikselizirana grafika ograničene palete boja i specifičan čipovski zvuk⁸⁴. Tako se bilo kakva animacija piksela te sintetizirani zujavi zvuk audiočipa u filmu može shvatiti kao imitacija videoigara, odnosno specifične estetike koje su videoigre razvile unutar svojih tehničkih ograničenja.

Drugi prepoznatljivi vizualni indikator imitacije videoigara prikaz je trodimenzionalnih objekata s manjim brojem poligona, a za posljedicu ima da su ti objekti geometrizirani i oštrijih rubova. Primjer poligonalnog imitiranja videoigre glazbeni je spot grupe Red Hot Chili Peppers *Californication* (Dayton i Faris, 2000), a osim poligonalne grafike, u tom se glazbenom filmu koriste i neki drugi tropi videoigara: nedijegetski pokazatelji, mini-mapa, selektiranje nivoa i igrača itd.

Filmske adaptacije videoigara vrlo često nisu i njihove imitacije, kao što je slučaj s filmom *Perzijski princ: Pijesak vremena* (*Prince of Persia: The Sands of Time*, 2010), koji ni u jednom trenutku ne pokušava izgledati kao stara videoigra pikselizirane ili poligonalizirane grafike te sintetičkog zvuka. Taj film nastoji i izgledati kao *film*, čak i u trenucima kad uzima neke strukturalne osobitosti videoigara, scenografiju, vizuru ili dio priče. Ali filmska adaptacija može istovremeno i imitirati videoigru, kao u primjeru *Piksela* (*Pixels*, 2015) u

⁸⁴ Treba napomenuti kako slična obilježja često ima i 16-bitna grafika, ali ipak nešto 'ispeglanija' i manje izražena, stoga je 8-bitno sklopovlje postalo univerzalna oznaka za taj tip vizualnog prikaza.

kojemu su se potrudili prenijeti vizualni stil arkada, a ne prikazati samo njihove sadržaje pomoću drugog tipa animacije ili živih glumaca.



Slika 27 – Videospot za pjesmu *Californication* (Dayton i Faris, 2000) (lijevo) i igrani film *Pikseli* (*Pixels*, 2015) (desno).

Također je moguća imitacija medija videoigre koja nije adaptacija. Film *Scott Pilgrim protiv svijeta* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010) nije adaptacija videoigre, nego stripa, ali imitira estetiku obaju medija. Imitacija videoigara audiovizualno ponajviše dolazi do izraza u inzistiranju na prikazu nedijegetskih tekstualnih indikatora, povremenom pikseliziranju slike i čipovskim zvučnim efektima.

Imitacija može biti sprovedena kroz cijeli film, kao u primjeru *Scotta Pilgrima protiv svijeta*, ali može biti primijenjena i samo u jednom određenom segmentu. U filmu *Žal* (*The Beach*, 2000) samo jedna sekvenca imitira vizualnost videoigara; ona u kojoj Richard (Leonardo DiCaprio) halucinira. Nakon što Richard uzme psihoaktivnu supstancu, film počinje nalikovati na videoigru. Na zaslonu su u tom segmentu prikazani nedijegetski animirani indikatori za zdravlje, životinje koje se pojavljuju u džungli poligonalne su, a sam Richard na trenutke treperi, dok mu je kretanje trzavo, ukočeno i stilizirano, kao da je izvedeno u tehnici digitaliziranih sprajtova, odnosno piksilacije. Kraj sekvence označava zamućivanje slike pikselima.



Slika 28 – Sekvenca Richardove halucinacije iz filma *Žal* (*The Beach*, 2000).

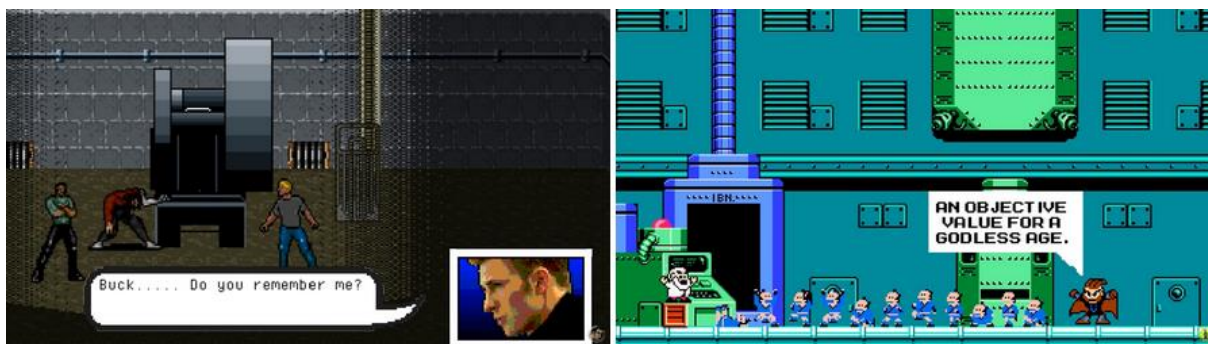
Upotreba takve imitativne igrične animacije⁸⁵ može se prepoznati u svim filmskim rodovima. Osim spomenutih primjera iz igranih filmova, indikativni su i neki iz dokumentarnih, obrazovno-znanstvenih, eksperimentalnih, propagandnih te animiranih filmova u užem značenju⁸⁶.

U svijetu animacije takva imitacija videoigara često je označena kao poseban stil, kao *osmobitna estetika* ili kao dio intermedijalne *pikselske umjetnosti*. Poznati je primjer tog tipa animiranog filma *Dan The Man* (2010), koji kroz pikselizirani izgled i čipovske zvučne efekte i glazbu prenosi kratku, duhovitu priču o muško-ženskim odnosima nabijenu akcijom.

Često se i u samom naslovu pojedinog filma ili serije filmova naglašava tehnološka osnova njihove vizualne estetike. Serija foršpana za holivudske filmove, koji su primjer inomedijskih imitacija u propagandnim filmovima, zove se *Osmobitne najave* (*8-bit Trailers*), dok se serija obrazovnih filmova koji objašnjavaju filozofske koncepte zove *Osmobitna filozofija* (*8-bit Philosophy*).

⁸⁵ Dakle, u nju ne spada animacija nastala tehnikom *machinime*, jer ona nije imitativna, nego doslovno prenosi grafiku videoigre u filmski medij. Isto vrijedi i za filmove u kojima se pojavljuju inserti iz videoigara, koji su doslovno transponirani, dakle nisu imitativni.

⁸⁶ Obrazovni, eksperimentalni i propagandni filmovi koji imitiraju videoigre obično su u cijelosti animirani, dok su igrani i dokumentarni to samo djelomično i u segmentima.



Slika 29 – Osmobitne najave – *Kapetan Amerika: Zimski rat* (JoBlo Movie Trailers, 2016) (lijevo); *Je li znanost = istinita? (Does SCIENCE = TRUTH? (Nietzsche + Mega Man – 8-Bit Philosophy))* (Wisecrack, 2014) (desno).

U stilu videoigara animiran je i popriličan broj glazbenih videospotova, koji su najpopularnija forma u kojoj se ponekad ogleda estetika eksperimentalnih filmova. Primjeri poput videospota za pjesmu *Move Your Feet* grupe Junior Senior (2003) svjedoče kako se uz pomoć slika od piksela može iskazati velika kreativnost u dočaravanju glazbe.

Dokumentarac *GTFO: Film* (*GTFO: The Movie*, 2015) bavi se mizoginijom i diskriminacijom žena u kulturi i industriji videoigara, a između svakog dokumentarnog segmenta umetnute su pikselizirane animacije žene koja u svakom nivou strada i gubi zdravlje, čime se ilustriraju teze iz filma.



Slika 30 – *Dan The Man* (Brunn, 2010) (lijevo); *Move Your Feet* (Shynola, 2003) (sredina); *GTFO: Film* (*GTFO: The Movie*, Sun-Higginson, 2015) (desno).

No treba naglasiti kako nije svaka filmska slikovna podudarnost sa zastarjelim videoigrama imitacija. U specijalnim efektima prvih *Zvezdanih ratova* (*Star Wars*, 1977) korištena je vektorska grafika, ali ona nije bila igrično-imitativna, nego ju je uvjetovala tehnološka nužnost onoga vremena. Dakle, slikovna sličnost filma s arkadnim vektorskim igrama u tom je primjeru rezultat tehnološke konvergencije dvaju medija, a ne sadržajne. Neki novi film s vektorskom grafikom, ovisno o kontekstu i sadržaju, mogao bi biti inomedijska

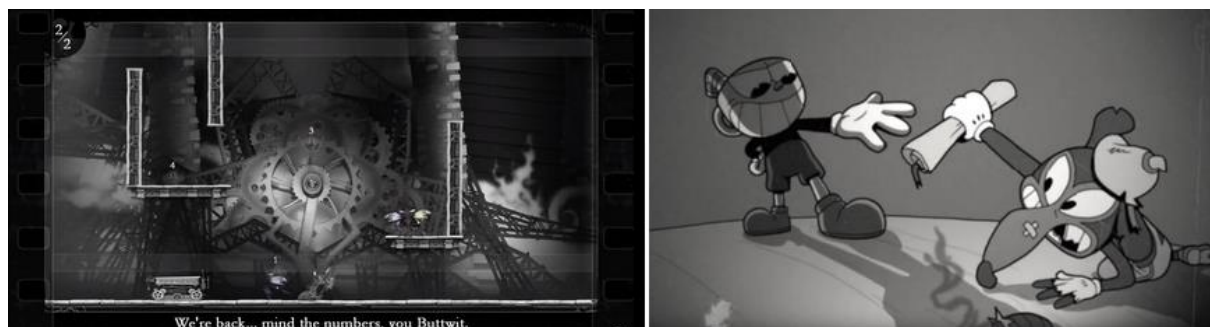
imitacija vektorskih videoigara, ali i unutarmedijska referenca na rane kompjutorske filmove ili filmove koji su prvi koristili vektorske specijalne efekte.

Tvrdochorni Henry (*Hardcore Henry*, 2015) primjer je kako se u filmu mogu imitirati i strukturalni limiti videoigara, a ne samo njihova auditivna i grafička ograničenja. U tom filmu pretjerano inzistiranje na prvom licu kao i manjak montažnih rješenja narušava iluziju realnosti izazivajući kod gledatelja osjećaj nelagode i zamora. Već smo spomenuli kako vizura iz prvog lica nije idealno rješenje za stvaranje osjećaja utjelovljenosti gledatelja u liku, jer se njime ne mogu simulirati brzi vizurni pomaci pri pokretima glave, za koje je film razvio montažna rješenja kratkih, neprimjetnih rezova. Bez takvih montažnih intervencija gledatelj ili igrač pri pomacima vizure ima osjećaj kao da pomiče kameru ili kao da je u kupoli tenka, a ne kao da je sam lik, pa su i same videoigre prihvatile to filmsko rješenje ubacujući u svoje izlaganje određeni broj sitnih neprimjetnih rezova, uz primjenu filmskih inserata koji razbijaju monotoniju vizurne zarobljenosti. No dok je u videoigrama inzistiranje na prvome licu i manjak montaže donekle nužnost, kompromis koji je potreban da bi igrač nesmetano mogao djelovati, primjena kontinuiranog kadra iz prvoga lica u *Tvrdochornom Henryju* ima za cilj isključivo stvaranje ugođaja videoigara. Pri tome su autori filma išli čak i dalje od većine pucačina u prvom licu, pa je u filmu manje rezova i manje vizurne raznolikosti u odnosu na te igre. Ako su i uspjeli u stvaranju ugođaja videoigre, otežali su samo praćenje prizora i iluzionističko uživanje.

Imitacija filma, odnosno njegovih tehničkih nedostataka nešto je rjeđa u videoigrama. Igra *Nezgode P.B. Winterbottoma* (*The Misadventures of P.B. Winterbottom*, The Odd Gentlemen / 2K China, 2010) imitira film inzistiranjem na prikazu auditivnih i vizualnih imperfekcija karakterističnih za filmove s početka 20. stoljeća. Slika je dominantno crno-bijela, uz oponašanje efekata tintiranja i toniranja, dok se pojedini objekti prikazuju u ispranoj paleti boja kao da su ručno kolorirani. Nedižegetski tekstualni indikatori koji su upute igraču pojavljuju se ispod pravokutnog okvira kojim je omeđena sama slika igre. Kutovi su tog ruba ukrašeni stiliziranim pleterima koji donekle zaklanjaju prizor i također sugeriraju gledališne uvjete ranih filmova. Oštećenje filmske vrpce sugerira se konstantnim okomitim crtama i povremenim ogrebotinama. No izgled filmske vrpce najizrazitije se emulira u trenucima kad se naslovni junak umnaža, odnosno kada stvara svoje klonove koji su bitni i u samoj igri. Tada se pojavljuje trag pseudofilmskih perforacija na rubovima slike, a i nekoliko horizontalnih prozirnih traka koje bi trebale predstavljati granicu između sličica-kadrova. Dojam da se lik fotokopira filmskom tehnikom, namatanjem filma, pojačava se zvukom

klepetanja koji sugerira rad projektora. Glazbena je pratnja igre orkestralna ili klavirska melodija, a u istom su stilu nijemih filmova izvedeni i pojedini zvučni efekti: kao da ih proizvodi orkestar (najčešće je to udarac u bubanj ili zvono). Nijemi film nastoji se predočiti i određenim montažnim rješenjima u igri. Svi unutar dijegetski tekstovni indikatori, koji se tiču priče i dijaloga, nalaze se u tekstualnim karticama između kadrova, koje ponekad drhture, a koristi se i karakteristično zatamnjenje sužavanjem kruga i otamnjenje otvaranjem. Također se imitiraju i neki stari vizualni efekti poput dvostruke ekspozicije unutar kadra i pretapanja različitih slika koje djeluje fotografski.

Još uvjerljiviju imitaciju filmskog medija odnosno njegovih nesavršenosti donosi videoigra *Šoljoglavi* (*Cuphead*, Studio MDHR, 2017), a tome je zasigurno doprinijela tehnika manualnog crtanja i animacije. Ogrebotine na filmskoj vrpci djeluju prirodnije i konstantnije se pojavljuju, dok umetnute tekstualne kartice i statične slike između kadrova povremeno gube na oštini, kao da su optički projicirane i imaju problema s fokusiranjem. Slika u tim insertima na trenutke kao i da treperi, a to, naravno, nije tehnološki opravdano kao u starim filmovima, jer je svjetlo kompjutorskog zaslona emisijsko i kontinuirano i ni u jednom trenutku ne dolazi do zatamnjenja pri izmjeni sličica. U ranijim filmovima brzina izmjene svjetla i zamračenja često nije bila dovoljna da bi se stvorila iluzija postojane svjetlosti, što je za posljedicu imalo zamjetno bljeskanje slike. Takav efekt u videoigri ima za cilj isključivo emuliranje uvjeta filmske projekcije iz vremena kada ona nije bila usavršena. Premda *Šoljoglavi* nije ni nijemi ni crno-bijeli film, imitira i neka druga ograničenja starih animiranih filmova. Paleta je boja isprana, a govor je komentatora igre i pojedinih likova prigušen i distorziran, pomalo metalan, čime se patvori onodobna lošija kvaliteta mikrofona ili zvučnika. Zatamnjenja sužavanjem kruga, klavirska i jazz glazba te zvučni efekti također su 'starinski', kao i u *Nezgodama P.B. Winterbottoma*.



Slika 31 – *Nezgode P.B. Winterbottoma* (*The Misadventures of P.B. Winterbottom*, The Odd Gentlemen / 2K China, 2010) (lijevo); *Šoljoglavi* (*Cuphead*, Studio MDHR, 2017) (desno).

Imitacija filma i njegovih nesavršenosti može biti izvedena i samo u pojedinim segmentima videoigara. Na primjer, filmski inserti u videoigri *Beskonačni BioShock* (*BioShock Infinite*, Irrational Games, 2013) koji iznose pozadinsku priču grada koji se istražuje, tzv. kinetoskopi, svojom stilizacijom također ukazuju na razdoblje nijemoga filмова.



Slika 32 – kinetoskopske snimke u videoigri *Beskonačni BioShock* (*BioShock Infinite*, Irrational Games, 2013).

Kao i u primjeru filmskih imitacija audiovizualnih slabosti videoigara, iz kojih su se izgradile distinktivne estetske vrijednosti, ali su svejedno bile slabosti, imitiranje filmskih iluzivnih mana u videoigrama intrinzično je povezano s kopiranjem stilskih osobitosti pojedinih autora i žanrovskih konvencija toga razdoblja, prvenstveno u upotrebi pojedinih motiva, dizajnu likova i scenografije. Tako se u *Nezgodama P.B. Winterbottoma* ponajviše očituje utjecaj stvaralaštva Georgesa Mélièsa, a u *Šoljoglavom* braće Fleischer, ali se ne može svesti isključivo na te autore ili na neka njihova konkretna djela, već poprima i obilježja imitacije stilskega razdoblja.

b) imitacija pojedinih elemenata iz djela drugoga medija

Iz pojedinih djela drugoga medija imitira se izgled nekih likova ili objekata, scenografija, koreografija pokreta, mizanscena, tehnika animacije itd. Za razliku od imitiranja tehničkih ograničenja, u ovome aspektu videoigre daleko prednjače. Imitacijom nekih elemenata iz filma i same videoigre često poprimaju njihov stilski identitet. U tom slučaju, kada videoigra oponaša neki filmski element u toj mjeri da on postaje njezinim odredbenim faktorom, pa se i označava kao, primjerice, igra u stilu *anime*, narav te imitacije može se opisati unutar razreda filmskih stilova. Videoigre prema tome imitiraju film na tri stilske razine: na razini stila

pojednog filma, na razini osobnog stila filmskog autora, te na razini skupnog filmskog stila u koji spadaju aspektualni, producerski i regionalni stilovi, stilske struje i razdoblja⁸⁷.

Imitacija **pojedinačnog stila** filma *Istrebljivač* (*Blade Runner*, 1982) može se prepoznati u videoigri *Istrebljivač* (*Blade Runner*, Westwood Studios, 1997). Nije naodmet još jednom napomenuti kako nije svaka adaptacija filma i njegova imitacija, kao što zorno svjedoče igre *Ralje* (*Jaws*, Westone Bit Entertainment, 1987) ili *E.T. – izvanzemaljac* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Atari, Inc., 1982).

Videoigre koje smo istaknuli kao primjer imitacije filmskih tehničkih nesavršenosti istovremeno su dobar primjer imitiranja **osobnih autorskih stilova**: *Nezgode P.B. Winterbottoma* (*The Misadventures of P.B. Winterbottom*, The Odd Gentlemen / 2K China, 2010) u mnogim elementima kopiraju prepoznatljivu poetiku redatelja Georgesa Mélièsa, dok se *Šoljoglavi* (*Cuphead*, Studio MDHR, 2017) ponajviše oslanja na autorski stil braće Fleischer. Pomalo parodijsko oponašanje filmova redatelja Guya Ritchieja može se primijetiti u segmentu igre *Kaskader* (*Stuntman*, Reflections Interactive, 2002) u kojemu igrač izvodi akrobacije autom u fikcionalnom filmu *Bezubi šamarači* (*Toothless in Wapping*).

Skupni stilovi dijele se na više različitih grupa.

Imitacija **producerskog ili “kućnog” stila** animacijskog studija Pixar može se prepoznati u videoigri *Timaska utvrda 2* (*Team Fortress 2*, Valve Corporation, 2007). Stilizirani dizajn likova deformiranih proporcija, grafičkih oznaka i nekih drugih objekata očito je preuzet iz Pixarovih animiranih filmova poput *Izbavitelja* (*The Incredibles*, 2004).

Najprepoznatljiviji je primjer imitacije **regionalnog stila** u videoigramama implementacija japanskog nacionalnog stila animacije, odnosno *anima*. Likovi s velikim očima i živahnim frizurama, tematsko povezivanje mitološkog i futurističkog, reduciranost pokreta u filmskim insertima i druge značajke stila *anima* mogu se prepoznati u nizu videoigara, osobito japanskih, a jedan je od najpoznatijih primjera takve animacije serijal igara *Finalna fantazija* (npr. *Finalna fantazija VII* (*Final Fantasy VII*), Square, 1997).

Pod **aspektualnim stilovima**, koji su “vezani uz temeljna izdvojena stvaralačka, odnosno 'profesionalna' područja filma” (Turković, 2010: 143), spadaju mizanscenski, snimateljski, montažni, kostimografski, scenografski, dizajnerski i glumački stilovi (v. Turković, 2010: 143). Kao primjer možemo izdvojiti oponašanje stila glume Brucea Leeja u videoigramama. Brojne borilačke videoigre imitiraju ne samo njegov fizički izgled i

⁸⁷ Podjela na razrede i podrazrede filmskih stilova preuzeta od Turkovića, 2010: 131-156.

kostimografiju iz filmova nego i njegovu tehniku borbe i karakteristične prodorne uzvike dok zadaje udarce.



Slika 33 – Bruce Lee i Liu Kang iz igre *Smrtonosna borba* (*Mortal Kombat*, Midway Games, 1992).

Filmska **stilska struja** koja je ostavila najviše traga u videoigrama zasigurno je *film noir*. Akcijska kriminalistička avantura *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011) već naslovom sugerira svoje stilističko opredjeljenje.

Videoigre oponašaju i **stilska razdoblja** iz povijesti filma. U nešto širem smislu tako *Nezgode P.B. Winterbottoma* imitiraju nijeme filmove, a *Šoljoglavi* animirane filmove iz 1930-ih. Videigra *Zmajeva jazbina* (*Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983) imitira klasični crtani film, dok videoigra *PSHNGGG!* (Mint, 2015) imitira modernistički.

No osim filmskih stilova, videoigre imitiraju i njihove tehnike animacije. U tim primjerima videoigara izrazito filmsko-animirane vizualnosti postupak je animacije u potpunosti digitalan, ali posebnom obradom slike ili oblikovanjem digitalnih lutaka tako da stvarno i izgledaju kao lutke ili kolažni izresci, videoigre kao da su stilski napravljene nekom od tehnika manualne animacije. Tako su pojedine videoigre izvedene u vizualnom stilu animacije lutaka⁸⁸, filma sjene⁸⁹, kolažnog⁹⁰ te ručno crtanog filma. Simuliranje manualnog oslikavanja prizora ima više varijanti. U pojedinim primjerima imitira se da su teksture oslikane grafitnom olovkom⁹¹ ili kistom⁹², no najutjecajniji od tih stilova imitiranja teksture

⁸⁸ U tu skupinu spadaju sve videoigre s LEGO kockama i lutkama, na primjer, *Lego film: videoigra* (*LEGO movie: The Videogame*, TT Fusion, 2014). Drugi prominentni primjer bila bi imitacija animacije krpenih lutaka kao u videoigri *Mali veliki planet 3* (*LittleBigPlanet 3*, Sumo Digital, 2014).

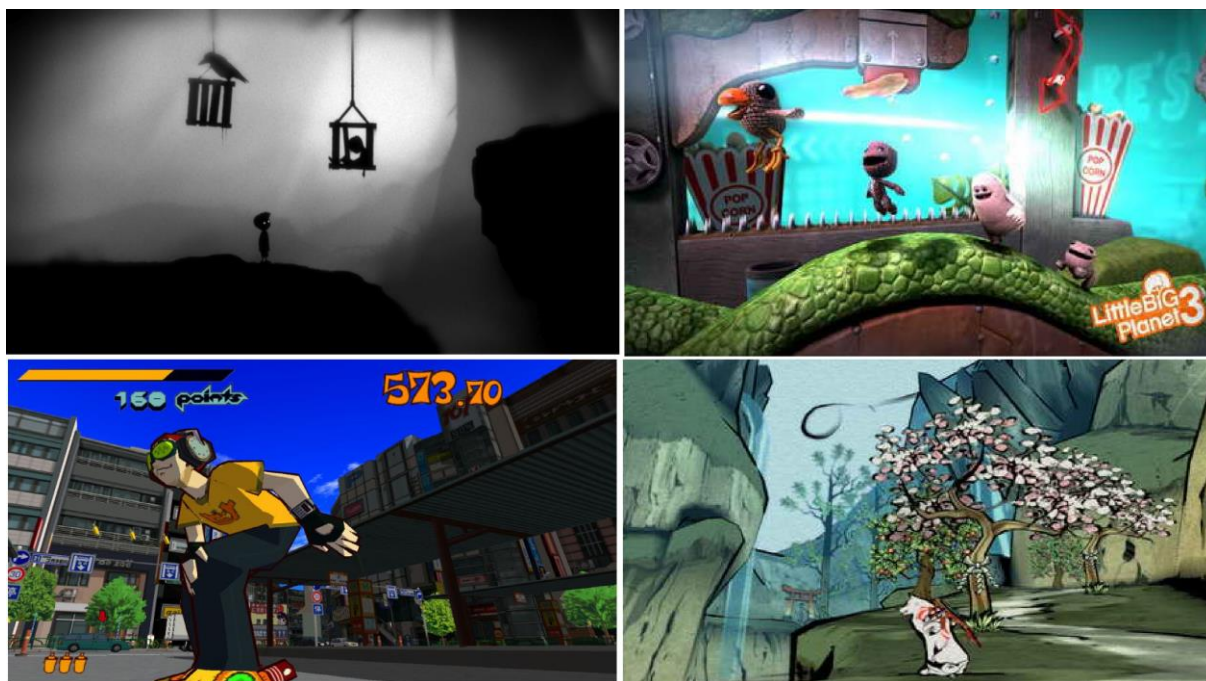
⁸⁹ Najpoznatiji je primjer imitacije filma sjene igra *Limbo* (Playdead, 2010)

⁹⁰ Kao i veći dio animirane serije *South Park*, i videoigra *South Park: Štap istine* (*South Park: The Stick of Truth*, Obsidian Entertainment / South Park Digital Studios, 2014) samo imitira izgled kolažnog filma, a zapravo je u potpunosti snimljena digitalnom tehnikom.

⁹¹ Ponekad se taj stil označava i kao stil mape skica (engl. *sketchbook style*). Primjer bi bila anime-videoigra *Kronike Valkirije* (*Valkyria Chronicles*, Sega, 2008).

papira bit će onaj *sjenčanja celova* (engl. *cel shading*). U toj tehnici trodimenzionalna se slika pričinjava plošnom tako što se umjesto stupnjevite promjene nijanse, sjene prikazuju naglim prijelazima u tamne tonove. Za razliku od fotorealistične reprezentacije, sjene imaju oštre rubove, a obrisi objekata izraženo su ocrtni crnom linijom. Takve slike nalikuju onima u stripovima ili crtanim filmovima, pa se ta stilizacijska tehnika naziva i *crtanofilmskim sjenčanjem* (engl. *toon shading*). Osim što je vrlo pogodna za *chiaroscuro* osvjetljenje, glavna je prednost ove stilizacijske tehnike što zahtijeva manje procesorske snage, pa se zato prvenstveno i koristi u videoigrama. Jedna od prvih videoigara koja je upotrijebila ovu tehniku bila je *Jet Set Radio* (Smilebit, 2000). Ponekad se njome služe i filmski animatori, ponajviše oni *anima*, ali u filmskoj animaciji sjenčanje celova uglavnom je pomoćno sredstvo u onim dijelovima koje je teško i neisplativo animirati ručno. Imitacijska dinamika između videoigara i filma može se uočiti i u ovoj tehnici, pa su tako autore videoigre *Krajina* (*Borderlands*, Gearbox Software, 2009) optuživali za neprimjereno kopiranje vizualnog dizajna kratkog filma *Kodolovci* (*Codehunters*, 2006), koji također koristi tehniku sjenčanih celova, a ima i nekih tematskih sličnosti sa spomenutom igrom. Osobito je bila problematična činjenica da su demo-verzije igre bile vizualno potpuno drugačije i da su bile izvedene klasičnim fotorealističnim prikazom.

⁹² Videoigre koje imitiraju oslikanost svojih tekstura vodenim bojama su *Dijete svjetlosti* (*Child of Light*, Ubisoft Montreal, 2014) i *Ōkami* (Clover Studio, 2006), koji također primjenjuje i stilizirano sjenčanja celova te animaciju istočno-azijske kaligrafije.



Slika 34 – *Limbo* (Limbo, Playdead, 2010) (gore lijevo); *Mali veliki planet 3* (LittleBigPlanet 3, Sumo Digital, 2014) (gore desno); *Jet Set Radio* (Smilebit, 2000) (dolje lijevo); *Ōkami* (Clover Studio, 2006) (dolje desno).

Slučaj optužbi za plagiranje filma otvara drugu temu koja je imanentno prisutna kada se radi o oponašanju nečijih individualnih i originalnih kreativnih rješenja – a to je pitanje autorskih prava. Ako smo kategoriju adaptacije odredili upravo plaćanjem licence za korištenje imena i zaštićenih znakova, kada je imitacija u pitanju, pri pronalasku inspiracije lako se prelazi u teritorij kršenja zakona. Osobito je problematičan specifičan dizajn likova i objekata, a zakonom je dopušteno tek nesmetano korištenje tipskih likova. No tužbe na relaciji različitih medija relativno su rijetke, jer su veliki studiji ili franšizno umreženi ili plaćaju autorska prava, dok ostali imitatori obično dostatno izmijene izgled lika i promijene mu ime, što je u većini slučajeva dovoljno da se izbjegnu pravne posljedice. Naravno, takva sadržajna 'posuđivanja' ponekad je teško razlučiti od općih kulturalnih stereotipa na kojima se temelji individualno oblikovanje.

Primjer oblikovanja rase pandarena u franšizi igara *Warcraft* i pande Poa u filmu *Kungfu panda* (2008) zorno svjedoči kako je ponekad neuhvatljivo kulturalno kruženje sadržaja. Lik antropomorfiziranog pande Panderana Brewmastera nakratko se pojavljuje u jednoj misiji igre *Warcraft III: Vladavina kaosa* (*Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment, 2003), te u još nekoliko navrata u drugim igrama iz franšize kao skriveni lik ili kao prvotravanjska šala. Tek poslije dolazi animirani film *Kungfu panda*, koji je bio veliki hit u kinima 2008. godine, a glavni je lik antropomorfizirana panda Po, debeljuškasti, simpatični,

epikurejski i taoistički majstor borilačkih vještina. Pandareni u igri *Svijet Warcrafta* (*World of Warcraft*, 2004–, Blizzard Entertainment) pojavljuju su kao rasa igrivih likova u nadogradnji igre iz 2012. godine *Svijet Warcrafta: Magle Pandarije* (*World of Warcraft: Mists of Pandaria*, Blizzard Entertainment, 2012). Pandareni su dakle antropomorfizirane pande taoističkih svjetonazora koji vole hranu i dobri su u borilačkim vještinama. Od 2012. godine oni su i debeljuškastiji u odnosu na pred-Poovske pandarene, a svoju zaobljenost mogu koristiti kao dio borbene taktike. Svijet kungfu pande Poa kao i svijet pandarena, Pandaria, također je dizajniran po uzoru na stereotipne kineske krajolike koji uključuju polja riže, planinske hramove i druge istočnjačke građevine. Vjerojatno nikad neće biti jasno tko je koga tu 'pokrao' i radi li se samo o slučajnoj istovjetnosti u dizajniranju likova na temelju kulturalnih i pejzažnih istočno-azijskih obrazaca, pri čemu je panda zaštitni znak Kine, pa se antropomorfizacije te životinje, osobito s obilježjima koja se uklapaju o stereotype o istočnjačkoj kulturi, poput poznavanja borilačkih vještina, teško mogu patentirati i zaštititi originalnošću. Doduše, Disney, odnosno njihov studio DreamWorks, imao je nekoliko pravnih tužbi animatora koji su tvrdili da su im ukrali ideju kungfu pande, no takvih tužbi niti trzavica nije bilo s Blizzardom, mada su sličnosti evidentne. Dakle, nedvojbeno je došlo do određenog međumedijskog 'kontakta' i posuđivanja individualnog vizualnog oblikovanja i karakterizacije, ali je u ovom kao i mnogim sličnim slučajevima on tek dio šire cirkulacije sadržaja kulture kojemu nije lako odrediti ishodište.



Slika 35 – rasa pandarena u igrama *Svijeta Warcrafta* u početku je bila vitkija (lijevo – varijanta iz 2004. godine), da bi nakon uspjeha filma *Kungfu Panda* iz 2008. (sredina) poprimila neka obilježja filmskog junaka Poa, poput zaobljenije figure (desno – varijanta iz 2012. godine).

U filmu su imitacije elemenata iz videoigara znatno rjeđe. U sadržajnom smislu filmovi nalikuju na videoigre najčešće tako što imitiraju njihove tehničke limite, u fokus stavljaju videoigre i njihovu strukturalnu osobitost, ili su jednostavno licencirane adaptacije. Ostali aspekti filmske podudarnosti s videoigrama spadale bi pod tehnološku ili strukturalnu konvergenciju. Ipak, ponekad se može uočiti i u 'neigričnim' filmovima sadržajni elementi preuzeti iz videoigara. No takve su imitacije u 'neigričnim' filmovima iz prethodnih kategorija tek mjestimične i sami filmovi ne poprimaju stilska obilježja videoigara čije sadržajne elemente preuzimaju, za razliku od mnogih videoigara.

Kada se radi o samom oblikovanju likova, filmovi najčešće izravno adaptiraju materijal i ne bave se imitacijama na rubu zakona. No dok je Hollywood čekao svoju ekranizaciju videoigara iz serije *Kredo ubojice* (*Assassins Creed*, Ubisoft Montreal, za ilustraciju ću uzeti drugi nastavak iz 2009. godine), Bollywood nije okolišao i kopirao je izgled i neke prepoznatljive borilačke poteze glavnog lika iz popularne videoigre u filmu *Super heroj Shehanshah* (*Super Hero Shahenshah*, 2011).



Slika 36 – *Super heroj Shehanshah* (*Super Hero Shahenshah*, 2011) i *Kredo ubojice 2* (*Assassins Creed 2*, Ubisoft Montreal, 2009).

Drugi je tip primjera, koji je unutar iste franšize, koreografija Batmanove borbe u filmu *Batman protiv Supermana: Zora pravde* (*Batman v. Superman: Dawn of Justice*, 2016) koja se može pripisati utjecaju serije igara *Batman: Arkham* (prva je igra iz serije *Batman: Umobolnica Arkham* (*Batman: Arkham Asylum*), Rocksteady Studios, 2009). Osim

oponašanja tzv. glatke borbe (engl. *freeflow combat*), i sama Batmanova oprema u filmu poprilično nalikuje onoj u seriji igara. Takve imitacije često je teško razlučiti od inomedijskog citata.

3.2.1.3. Citat

Doslovni citati u kojima su izravno preneseni inserti iz videoigara gotovo su neizostavni dijelovi dokumentarnih filmovima o videoigrama, a također se često javljaju u igranim filmovima i serijama u kojima likovi igraju videoigre. Na razini ekstenzivnijeg korištenja takvih citata u pojedinim djelima, varijabilnost audiovizualnog materijala videoigara pokazuje se kao velika prednost. Naime, mogućnosti modificiranja slikovnog prikaza omogućuju da se citati u velikoj mjeri prilagodi izlagačkim potrebama filma, da ih se bešavno uklopi u samo filmsko izlaganje. To je i izvedeno u filmu *Ben X* (2007) koji se u velikoj mjeri u svojoj naraciji služi ulomcima iz igre *ArchLord* (NHN Corporation / COG, 2005-2014). Zapravo, radi se o *machinimi* iz igre uklopljenoj u film, ali se u tom kontekstu svejedno može smatrati inomedijским citatnim elementom.



Slika 37 – Citatni ulomak igre *ArchLord* (NHN Corporation / COG, 2005-2014) u filmu *Ben X* (2007).

Videoigre, s druge strane, prije svega primjenjuju “perifrastične citate” (Turković, 1986a) u kojima je neki dio tek obrađen po uzoru na djelo iz drugoga medija. O inomedijским perifrastičkim citatima možemo govoriti kada se s popriličnom točnošću može ustanoviti iz kojega je djela preuzet određeni motiv te da se radi o namjernom upućivanju na oponašano djelo. Iz toga proizlazi da se očiti perifrastični citati relativno lako mogu prepoznati tek u

adaptacijama. Naime, u drugim primjerima u kojima se može uspostaviti međumedijska referentna veza, nije jasno radi li se o nešto širem imitiranju obilježja vrste ili žanra koja raspolaže istim ikonografskim repertoarom i sličnim narativnim i dijaloškim obrascima.

U filmu *Warcraft* (2016) tako se može prepoznati cijeli niz neizričitih citatnih perifraza Blizzardovih videoigara po kojima je nastao. Sam početak filma u kojemu čovjek i ork stoje jedan nasuprot drugome prije nego što će jurnuti u dvoboj dok narator (Durotan) govori o povijesti sukoba dvaju rasa, informiranog gledatelja navodi na početak videoigre *Warcraft III: Vladavina kaosa* (*Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment, 2003), u čijem se početnom filmskom ulomku bore jedan čovjek i jedan ork uz glas naratora u pozadini. Drugi je primjer dolazak Khadgara (Ben Schnetzer) na grifinu u grad Stormwind u filmu koji prepoznatljivo nalikuje istoimenom gradu u igri *Svijet Warcrafta* (*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004). Khadgarova čarolija pretvaranja čuvara u ovcu koja traje minutu također je preuzeta iz igara, a namijenjena je za prepoznavanje prije svega onima koji su ih igrali⁹³.



Slika 38 – neizričita citatna perifraza igre *Svijet Warcrafta* (*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004) (desno) u filmu *Warcraft* (2016) (lijevo). Izvor: *Screenrant.com*.

Videoigra *Istrebljivač* (*Blade Runner*, Westwood Studios, 1997) u više navrata perifrastrično citira film iz 1982. godine po kojemu je nastala. Neki kadrovi i pokreti kamere doslovna su preslika kadrova iz istoimenog filma, samo u vokselskoj, pikseliziranoj animaciji. Takvi su kadrovi dolaska letećeg automobila u policijsku postaju, ili ulaska detektiva u narednikovu sobu popraćenog istim vizurnim pomakom panorame nadalje.

⁹³ O ovim i drugim referencama na videoigre po čijim je motivima snimljen film *Warcraft* (2016), služeći se drugim terminima, govorio je i Dyce, 2016.

U videoigrama koje nisu adaptacije teže je prepoznati inomedijsku citatnu namjeru. Jedan takav primjer iz videoigre *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996) ipak je postao jako poznat. Naslovni junak u jednom trenutku izgovora jednu od svojih znamenitih rečenica: “Vrijeme je da rasturam i da žvačem žvake... a nemam više žvaka.” Radi se o parafrazi poznate rečenice iz filma *Oni žive* (*They Live*, 1988) Johna Carpentera koju izgovara George Nada (Roddy Piper). *Duke Nukem 3D* inače imitira cijeli niz akcijskih filmova iz 1980-ih s pomalo ironičnim odmakom. Oblikovanje lika koji nosi tamne naočale dok tamani neprijateljski raspoložene vanzemaljce vjerojatno je također pod utjecajem filma *Oni žive* (1988), no samim inomedijskim perifrastičnim citatom može se smatrati tek spomenuta rečenica.

3.2.1.4. Uzimanje drugog medija kao središnjeg ili vrlo važnog motiva

Nebrojeni filmovi i serije prikazuju svoje likove kako igraju videoigre u određenom trenutku, što je neizbježno s obzirom na raširenost videoigara u suvremenom svijetu i činjenicu da su postale dijelom svakodnevice. Ali posebnu kategoriju sadržajne konvergenције zauzimaju ona djela koja uzimaju videoigre kao svoj središnji motiv ili važan element zapleta. Zbog fokusiranosti na drugi medij takvi filmovi vrlo često i preuzimaju neka njihova strukturalna obilježja ili imitiraju njihovu vizualnu estetiku, makar u svojim špicama i pojedinim segmentima. Svi dokumentarni filmovi o videoigrama, njihovoj povijesti, kulturi ili nekom drugom aspektu gejminga tako bi pripadali ovoj kategoriji. Takvi filmovi, premda sadržajno u uskoj vezi s videoigrama, nisu ni adaptacije videoigara, a vrlo često ni njihove imitacije.

Od igranih filmova osobito se ističu drame čijim su protagonistima jako važne videoigre. U filmu *Čarobnjak* (*The Wizard*, 1989) zaplet se temelji na odlasku braće na turnir igre *Super Mario Bros. 3* (Nintendo R&D4, 1988), koja u to vrijeme još nije ni bila objavljena u Sjevernoj Americi, pa je na neki način film bio dugometražna promocija te igre i Nintenda. U filmu *Ben X* (2007) protagonist Ben, koji boluje od Aspergerovog sindroma, bježi od surove stvarnosti i vršnjačkog zlostavljanja igrajući *ArchLord* (NHN Corporation / COG, 2005-2014), a na trenutke zamjenjuje stvarnost i videoigru, tako da film obiluje citatima iz te igre.

Posljednji zvjezdani borac (*The Last Starfighter*, 1984) film je u kojemu vanzemaljci naslovnu arkadnu igru koriste kao regrutnu simulaciju, testni poligon preko kojeg sposobne

igrače pozivaju u pomoć u svemirskom ratu. Najbolji igrač tako postaje svemirski junak, prenoseći vještine iz simulacije u stvarni svijet. Sličan scenarij u kojemu junak ima priliku u stvarnosti iskušati svoje sposobnosti stečene u virtualnom svijetu nalazi se i u epizodi serije *Seinfeld* “Žabac” (*Frogger*, S09E18) u kojoj George Costanza (Jason Alexander) dolazi u priliku arkadni kabinet igre *Žabac* (*Frogger*, Konami, 1981) prebaciti preko prometne ulice, našavši se u istoj ulozi kao i u samoj igri.

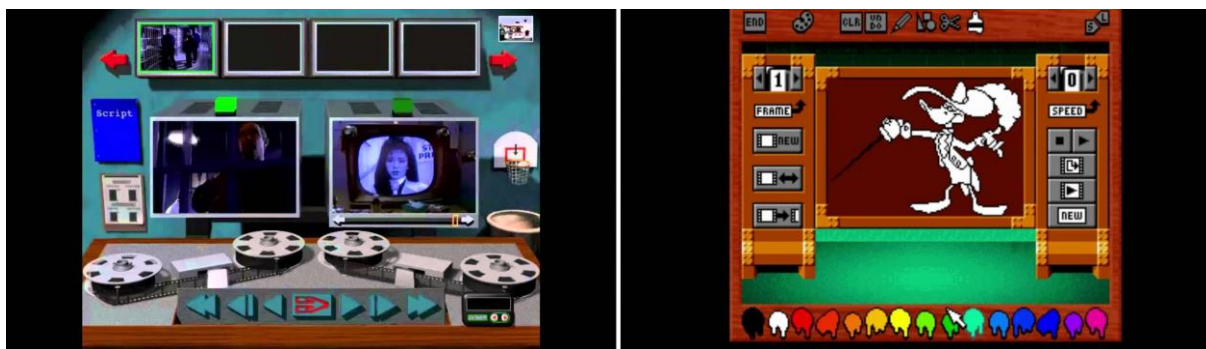
Dugometražni animirani film *Krš i lom* (*Wreck-It Ralph*, 2012) također bi pripadao ovoj kategoriji, premda se isprva može činiti da se radi o filmskoj adaptacijskoj kompilaciji videoigara. Naime, zaplet se temelji na drami likova iz svijeta arkadnih videoigara koji polako nestaje. No svi su ti likovi zapravo filmska konstrukcija i proizlaze iz izmišljenih, fikcionalnih videoigara, dok je pokoji lik iz pravih igara tek sporedan i pojavljuje se usputno. Glavni junak Ralph (John C. Reilly) dolazi iz nepostojeće igre *Fix-It Felix, Jr.*, a tek će nakon početka distribucije u kinima biti objavljeno i više videoigara po motivima iz filma. Prema tome, ne radi se ni o izravnoj ni o neizravnoj filmskoj adaptaciji videoigre, nego o stavljanju svijeta videoigara u središte filmskoga interesa i naknadnim adaptacijama elemenata filma u videoigre.

Videoigrama je, s druge strane, svijet filma u središtu interesa kada igrača stavljaju u ulogu nekoga tko sudjeluje u stvaranju filmova. To može biti uloga holivudskog magnata, redatelja, animatora, kaskadera ili glumca, a neizravno i montažera.

U poslovnom simulatoru *Filmovi* (*The Movies*, Lionhead Studios, 2005) igrač je u funkciji holivudskog magnata, a na trenutke i redatelja u opciji *Moviemakinga*, koji je prototip alata za izradu *machinima*.

Funkciju redatelja, a *de facto* više montažera, igrač preuzima u igri *Redateljski stolac Stevena Spielberga* (*Steven Spielberg's Director's Chair*, Knowledge Adventure, 1996), u kojoj ga poznati redatelj iz naslova vodi kroz proces stvaranja filmova.

U izradi animacije igrač sudjeluje u igrama poput *Tvornice animacije Acme* (*Acme Animation Factory*, Probe Software, 1994).



Slika 39 – Redateljski stolac Stevena Spielberga (*Steven Spielberg's Director's Chair*, Knowledge Adventure, 1996) (lijevo) i Tvornice animacije Acme (*Acme Animation Factory*, Probe Software, 1994) (desno).

Nekolicina igara stavlja igrača i u ulogu kaskadera koji upravlja vozilima. U *Kaskaderu* (*Stuntman*, Reflections Interactive, 2002) igrač autom izvodi vratolomije slijedeći nedijegetske vizualne indikatore i glasovne upute redatelja. Igrač je na kraju svakog odrađenog prizora plaćen sukladno vještini, brzini i preciznosti izvedbe, te dobiva i druge bonuse za daljnje, teže nivoe. Nakon što odradi sve scene u filmu, pušta se foršpan filma koji kombinira ranije usnimljen materijal i igračevu izvedbu, samo ne iz igračeve perspektive trećega lica, nego onako kako je zamišljeno u fikcionalnom filmu. Samu videoigru otvara filmski insert u kojemu se nižu automobilske vratolomije kroz povijest filma i televizije, od ulomaka kaskadera crnobijelih filmova, do novijih prizora prepunih eksplozija. Igrač također može sudjelovati u akcijskim sekvencama šest filmova različitih žanrova i na različitim lokacijama, a radi se o imitacijama nekih poznatih filmova sa scenama jurnjave, na primjer, *Indiane Jonesa*, *Jamesa Bonda*, filmova Guya Ritchieja ili Johna Wooa.

Filmski set prostor je igre i u *Vraški dobrom provodu* (*Bloody Good Time*, Outerlight, 2010), pucačine u prvome licu u kojoj igrač preuzima ulogu u akcijskom filmu B-produkcije. Cilj igrača nije samo ubiti protivnike, nego to učiniti uz pomoć različitih oružja te ih poniziti, a redatelj ga upozorava ako je previše dosadan i predvidljiv u načinima egzekucije.

Ono što razlikuje te igre od kasnijih emulatora *machinima* preskriptiranost je scenarija i limitiranost opcija, a filmovi koje bi igrač napravio u igri obično nisu mogli biti snimljeni u zasebnom formatu za daljnju korisničku distribuciju.

3.2.1.5. *Machinima*

Machinima je forma izravnog prebacivanja sadržaja videoigara u filmski medij bilježenjem i montiranjem igranja, pa je tako od svih modaliteta kruženja sadržaja najizravnija, najekstenzivnija, ali i kreativno najlimitiranija. *Machinime* se temelje na bilježenju performativne djelatnosti, a ta izvedba, koliko god originalna bila, manje je ili više ograničena i fiksirana unaprijed pripremljenim dizajnom virtualnih svjetova u kojima se odigrava. Čak i specijalizirani softveri za *machinime* poput *Moviestorm*a imaju bitno ograničenije mogućnosti kreacije u odnosu na druge oblike digitalne animacije. Dodatna se originalnost može ostvariti osobitom postprodukcijском montažom kadrova i zvukova, no *machinime* su po definiciji ograničene vizualnim mogućnostima koje su za njih unaprijed pripremili autori videoigara.

Mašinimatori ishodišnim sadržajima iz videoigara generalno mogu pristupiti na dva načina. S jedne strane, mogu snimiti film po videoigri koji u osnovnim crtama slijedi priču i način igranja koji se predvidjeli dizajneri. Radi se prvenstveno o dokumentiranju tipičnih seansi igranja ili o kompilaciji kadrova iz igre za potrebe video-recenzije. Takve *machinime*, osobito u formi videa *Zaigrajmo* (engl. *Let's play*), najpopularniji su oblik *machinima* i najčešće se distribuiraju na YouTubeu ili Twitchu u živom prijenosu, uz određeni komentar. No mogući su i drugi putovi distribucije o čemu svjedoči kompilacija snimki iz videoigre *Shenmue* (Sega AM2, 1999) koja je igrala u pojedinim japanskim kinima te doživjela DVD-distribuciju pod naslovom *Shenmue: Film* (*Shenmue: The Movie*, 2001), a kao redatelj je bio potpisan i redatelj same igre Yu Suzuki.

S druge strane, *machinima* znači neki oblik okretanja izvornog sadržaja, tj. alternativnu, često parodijsku inačicu priča iz videoigara, a u takvom obliku uglavnom su i nekomercijalne. Obično se u takvim *machinimama* više truda ulaže u postprodukciju, u jedinstveno montiranje kadrova i nadodavanje zvuka. Stvaranje jedinstvenih i originalnih priča, a ne onih koje su zamislili programeri, dio romantičarski i idealistički nastrojenih internetskih komentatora često voli poistovjećivati s *machinimama* u cijelosti. No to je samo jedan, i to poprilično nekomercijalan aspekt *machinima*, makar se često baš u njemu pomiču neke kreativne granice te forme animacije. Preko *machinima* se na taj način stvaraju djela u svim filmskim rodovima, a kako ističu Johnson i Pettit (2012: 4-5), i u svim filmskim žanrovima.

Ugrubo se tako *machinime* mogu podijeliti na stvaralaštvo “običnih” igrača koji dokumentiraju svoju igru i komentiraju je, te onu “umjetnika” koji “izvana” ulaze u virtualne svjetove da bi stvorili nova originalna djela.

Machinime također otvaraju pitanje neautoriziranog i nezakonitog korištenja tuđeg intelektualnog vlasništva. Vlasnici autorskih prava, a to su prvenstveno dizajnerski studiji i izdavači, na različite se načine postavljaju prema *machinimama*. S jedne strane ne dopuštaju nezakonito korištenje materijala iz svojih videoigara. Na primjer, izdavač Activision jasno je istaknuo da su svi sadržaji koji nastaju unutar igre *Filmovi* (*The Movies*, Lionhead Studios, 2005), koja ima mašinimatorski alat *Moviemaking*, njihovo vlasništvo. Neki drugi izdavači ipak dopuštaju distribuciju takvih videa, ali pod posebnim uvjetima. Neki su malo fleksibilniji i nastoje uzeti dio dobiti od oglašivača koje takvi filmovi generiraju. S druge strane neki dizajneri u *machinimama* vide priliku za promociju i dopuštaju nesmetano korištenje materijala iz svojih igara.

Kreativniji i manje popularni oblici *machinime* obično nemaju problema s kršenjem autorskih prava, a najčešće i nastaju u virtualnim svjetovima bez striktnih pravila poput *Drugoga života* (*Second Life*, Linden Lab, 2003) koji podupiru originalnost svojih korisnika i dopuštaju daljnju distribuciju sadržaja nastalih u njima. Linden Lab i Reallusion, koji je vlasnik specijaliziranog softvera za *machinime* *iCloud*, primjeri su kompanija koje su se odrekle prava na vlasništvo *machinima* koje stvore sami korisnici.

3.2.1.6. Devirtualizacija videoigre

Zasebnu kategoriju sadržajnog nadovezivanja na videoigre činili bi filmovi ili filmski segmenti koji tematiziraju brisanje ili zamućivanje granica virtualnog i stvarnog. Takvo igranje s razinama stvarnog i kompjutorski umjetno stvorenog svijeta izvodi se u više različitih varijanti. U jednoj se pojave iz videoigara materijaliziraju u stvarnosti ili se pojave iz stvarnosti, prije svega ljudi, materijaliziraju u videoigramu, obično tako da su u njima i zarobljeni. *Biskup bitke* (*The Bishop of Battle*), drugi dio filmskog omnibusa *Noćne more* (*Nightmares*, 1983), povezuje u sebi obje ove varijante. J.J. Cooney (Emilio Estevez) nakon što prođe svih dvanaest nivoa fikcionalne igre *Biskup bitke*, mora se i u stvarnosti boriti s oživjelim računalnim programom, da bi na kraju ostao zarobljen u igri za sva vremena. Sličan scenarij zarobljenosti čovjeka unutar računalnog programa temelj je zapleta i Disneyjevog

filma *Tron* (1982), u kojemu se haker Kevin Flynn (Jeff Bridges) mora boriti u kompjutorskim gladijatorskim igrama. U filmu *Igratelj* (*Gamer*, 2009) bogati igrači upravljaju stvarnim ljudima kao avatarima, koji su plaćeni za prepuštanje svoga tijela igri, odnosno, u slučaju pucačine u prvom licu, avatari su zatvorenici koji se mogu izboriti za slobodu ako prežive.

Materijalizacija likova iz videoigara na nešto drugačiji način odigrava se u filmu *Pikseli* (*Pixels*, 2015), u kojemu vanzemaljci napadaju Zemlju u obliku likova iz popularnih arkadnih igara. Dakle, u tom filmu stvarna prijetnja preuzima formu virtualnih izmišljotina.

U nekim drugim varijantama devirtualizacije videoigre otkriva se da je svijet zapravo virtualna simulacija ili da virtualna simulacija nije ni bila simulacija, nego tek grafički prijenos, odnosno reprezentacija stvarnog djelovanja. Otkrivanje da je stvarnost virtualna kompjutorska fikcija u kojoj je zarobljeno cijelo čovječanstvo osnova je filma *Matrix* (*The Matrix*, 2003), a sličnu distopijsku prijetnju virtualnoga za ljude koji više ne mogu razlikovati stvarnost od igre donosi i film *Preživjeti igru* (*eXistenZ*, 1999). U oba filma ulazi u virtualnoj stvarnosti i simulaciji postaju stvarni, odnosno samo sudjelovanje u simulaciji ranjava ili ubija sudionike te generalno ima sudbinski ulog.

Otkrivanje stvarnosnih posljedica virtualnog djelovanja tematska je osnovica filmova *Enderova igra* (*Ender's Game*, 2013) i *Ratne igre* (*WarGames*, 1983). Naslovni junak *Enderove igre* nije zarobljenik virtualnog, ali nije ni svjestan trenutka kada vježbanje u ratnoj strategijskoj simulaciji postaje zapovijedanje u stvarnom svemirskom ratu u kojemu na kraju počinje genocid nad vanzemalcima. U filmu *Ratne igre* haker David (Matthew Broderick) misli da se igra s američkim vojnim računalom, a zapravo dovodi svijet do ruba nuklearnog rata.

U svim tim varijantama stvarnost je bar u jednom trenutku prikazana kao videoigara, pa se takvi filmovi obično nadovezuju na videoigre i na drugim razinama, oslanjajući se na njihova strukturalna i druga sadržajna obilježja.

3.2.2. Kategorije skupnih obilježja

Osim u specifičnim, neposrednim konvergentnim modalitetima, videoigre se u sadržajnom smislu povezuju s filmom i u širim kategorijama filmskoga žanra i tipa animacije. Granica dvaju tipova modaliteta nije uvijek u potpunosti jasna, zato što u pojedinim primjerima nije

Iako utvrdivo imitira li videoigra jedan konkretan film koji je karakterističan za žanr, ili jednostavno primjenjuje ustaljene vizualno-narativne obrasce toga žanra. Inače bi se razlika utvrđivala po kriteriju razabiranja skupnih i tipskih filmskih obilježja od onih individualnih, no primjeri filmova koji su definirali ili čak ustanovili određeni filmski žanr ili podžanr narušavaju strogost podjele na specifične i općenite kategorije sadržajne konvergencije. Tako se videoigre iz serijala *Pljačkašica grobnica* (*Tomb Raider*) i *Neistraženo* (*Uncharted*) mogu shvatiti i kao imitacije filmova o Indiani Jonesu i kao primjena obrazaca žanra pustolovnih filmova. U svakom slučaju, razlika između modaliteta kruženja sadržaja nije apsolutna, stabilna i isključiva.

3.2.2.1. Filmski žanrovi u videoigramama

Uobičajeno je da se određene vrste videoigara, osobito one srodnije filmu, s nekom narativnom osnovicom ili prepoznatljivom ikonografijom, u žanrovskom smislu ne određuju samo prema različitim mehanikama igranja i dominantnim vizurama nego i prema žanrovima igranoga filma. Da bi se razriješila konfuzija i označavanje različitih odrednica istim terminima, King i Krzywinska predložili su da se u klasifikacijama videoigara filmske žanrovske odrednice označi pojmom *miljea*, dok sâm pojam *žanra* ostaje rezerviran za razlikovanje tipova mehanike igara i načina na koji je igrači doživljavaju (v. King i Krzywinska, 2002b: 26-27). Primjeri su mehanike igara *vožnja* ili *strategija*, dok se igra doživljava kroz prvo, treće ili kombinaciju ta dva lica, u stvarnom vremenu ili na poteze, u modu za jednog ili više igrača itd. (King i Krzywinska, 2002b: 26)

To što su u miljeu određenog filmskog žanra, ne znači da će videoigre od njega preuzeti i sve njegove elemente. Štoviše, filmski žanr u videoigramama ponajprije se očituje u pojedinim prizornim situacijama i ikonografiji, u povijesnim i geografskim specifičnostima te tipskim likovima karakterističnima za taj žanr, a često izostaju neke druge žanrovske formule i zakonitosti. Ponajviše se kratak narativni elementi i dramski sukobi karakteristični za žanr, osobito u onim igrama sa slabom narativnom potkom. Primjerice, neka će igra biti proglašena vesternom ako ima kauboje, scenografiju divljeg zapada i mehaniku pucnjave. Može izostati i jednostavna misija koja je izlika za akciju, poput spašavanja dame, osvete i slično. Na primjer, videoigra *Divlji revolveraš* (*Wild Gunman*, Nintendo R&D1, 1984) ima samo scenografiju Doline spomenika ili salona i galeriju različitih revolveraša na koje se puca u

dvoboju, ali to je dovoljno da ju se označi kao western. Jedini je “trag” priče u igri imenovanje bodova novčanom nagradom, pa igrač može zamisliti da lovi kriminalce za koje je raspisana potjernica.



Slika 40 – *Divlji revolveraš (Wild Gunman, Nintendo R&D1, 1984).*

No kako je tendencija u novijim videoigrama A-produkcije⁹⁴ da uvodi sve više priče i sve složeniju karakterizaciju, koju nastoje bešavno spojiti s mehanikom igranja, tako se sve više preuzimaju i filmski žanrovski narativni obrasci. Čak se u videoigrama po prvi put javljaju neki filmski žanrovi koji prije u njima nisu bili zastupljeni. Franšiza inače nenarativnih košarkaških videoigra *NBA 2K* tako je u svom nastavku iz 2015. godine (*NBA 2K16*, Visual Concepts, 2015) u videoigre uvela filmsko oblikovanja žanra, odnosno podžanra socijalne sportske biografske drame. Igrač tu dramu gleda dok odigrava kampanju videoigre, odnosno njezin karijerni mod. Priču, odnosno neinteraktivne filmske ulomke igre režirao je Spike Lee, redatelj poznat po socijalnim crnačkim filmovima slične tematike.

Za razliku od nekih novijih tendencija podžanrovskog širenja na drugi medij, najistaknutiji filmski nadžanrovi, akcijski, fantastični i film napetosti (triler)⁹⁵, zastupljeni su u videoigrama gotovo od samih početaka. U ostale žanrove i podžanrove igranoga filma čije konvencije i forme videoigre frekventno preuzimaju spadaju i horor (film strave), znanstvena fantastika, western, pustolovni, povijesni, ratni, kriminalistički, erotski, pornografski, borički film, filmska bajka i brojni drugi⁹⁶.

No ako mehanika igre i kompjutorska audiovizualna sredstva nisu u funkciji ostvarivanja karakterističnog doživljaja kakav taj žanr pruža u filmu, onda ta filmska

⁹⁴ U medijima se videoigre s najvišim budžetima označavaju trostrukim slovom A (engl. *triple A*), odnosno kao AAA-igre.

⁹⁵ Nadžanrovi “obuhvaćaju više osnovnih žanrova, i nešto su slabije određenosti” (Turković, 2010: 98).

⁹⁶ Podjela filmskih žanrova prema Turković, 2010: 96-100.

žanrovska oznaka u videoigri gubi svoj smisao. Prebacivanje nekih filmskih žanrova u milje videoigara u pojedinim primjerima jednostavno ne funkcionira. *Petak 13. (Friday the 13th, Atlus, 1989)* adaptacija je istoimene franšize horora, ali potpuno zakazuje u tome žanru. Zombiji, vukovi, ptice, Jason i vještici glava njegove mame protiv kojih se igrač bori u pikseliziranoj verziji jednostavno nisu puno strašniji od bezopasnije dizajniranih protivnika, recimo u igri *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Uz lošu mehaniku igre i slabo audiovizualno izazivanje straha, *Petak 13.* ne opravdava filmsku žanrovsku oznaku koju mu je izdavač nakalemio. Naravno, to se nekad može ustvrditi i za filmove koji zakazuju u svome žanru, pa neki horor tako uopće ne mora biti strašan, no takav horor i dalje opravdava svoj žanrovski status primjenom karakterističnih formula i konvencija, makar bez željenog efekta. S druge strane, u videoigrama poput *Petka 13.* izostaje širina žanrovskih formula i konvencija te se sve svodi na ikonografiju i likove. Neke su druge horor igre jako dobre u izazivanju straha, dok druge zakazuju u toj mjeri da im se može osporiti pripadnost određenom žanru.

Filmovi ne preuzimaju žanrovske obrasce videoigara. Ako adaptiraju videoigru, onda to rade u onome filmskom žanru u koji se uklapa i videoigra. A ako se videoigra ne uklapa ni u jedan filmski žanr, onda joj jednostavno nađu neki za koji misle da bi mogao dobro proći. U pravilu se ti filmovi mogu odrediti akcijskim nadžanrom. Ostale podudarnosti rezultat su nekih drugih konvergentnih mehanizama.

No moguće je da film od videoigara preuzima neke unutaržanrovske specifičnosti, nadovezujući se na žanrovska iskustva i rješenja koja su uspješno isprobana u videoigrama. Postapokaliptični neovestern *Knjiga iskupljenja (The Book of Eli, 2010)* vizualno je sličniji videoigrama iz serije *Fallout*, osobito trećem dijelu koji je prvi napustio izometrijsku perspektivu (*Fallout 3*, Bethesda Game Studios, 2008), nego filmovima istoga žanra. Boje su sepijski tonirane, čime se dočarava prašina i prljavština postnuklearnog svijeta. Scenografija nije dominantno pustinska kao u tipičnim postapokaliptičkim filmovima kakvi su se dotad snimali, kao što su *Dječak i njegov pas (A Boy and His Dog, 1975)* i *Pobješnjeli Max 2: Ratnik ceste (Mad Max 2: The Road Warrior, 1981)*, a koji su žanrovski utjecali i na samu igru *Fallout*, nego nadopunjena ruševinama urbane civilizacije. U *Falloutu 3* kao i u *Knjizi iskupljenja* protagonist se bori uz prizore devastiranih autocesta i nadvožnjaka pretrpanih olupinama automobila. Prašnjavi i derutni ostaci kuća i zgrada mjesta su koja se pretražuju u potrazi za predmetima kojima se može trgovati u malim gradima koji se revitaliziraju na starim ruševinama. Učinci radijacije u tim se svjetovima još uvijek osjete, pa je tako u *Knjizi iskupljenja* poželjno nositi zaštitne naočale ili neke maske, dok u *Falloutu* likovi imaju cijelu

paletu opreme za zaštitu od zračenja. Nasuprot tome, u starijim postapokaliptičkim filmovima poput nastavaka *Pobješnjelog Maxa* likovi često paradiraju polugoli. Svi te elementi mogli bi se označiti kao nadopune koje doprinose žanrovskome realizmu, a ne i individualni ikonografski stilemi. Neke motivske specifičnosti iz igara *Fallout*, poput znanstveno-fantastičnih naprava i oružja te specifičnog retro oblikovanja objekata, sučelja i glazbene pozadine iz 1950-ih godina, film nije preuzeo ni u tragovima. To sugerira da se ne radi o imitaciji pojedine igre, nego o prihvaćanju određenih uspješnih ideja i efekata isprobanih u tome žanru, samo u drugom mediju. Igre iz serije *Fallout* učinile su određeni vizualni iskorak u žanru postapokaliptičnog vesterna, iskoristivši svojevrsnu rupu u filmskoj industriji koja snima jako malo filmova westernske postapokalipse koja je rezultat baš nuklearnog rata, a kada su se filmaši vratili tome žanru, nadovezali su se na ono što je u njemu napravljeno u videoigrama. Za to ikonografsko nadovezivanje nije naodmet napomenuti kako je scenarist *Knjige iskupljenja* Gary Whitta ujedno potpisao i scenarije nekolicine videoigara te bio novinar i urednik časopisa za igre PC Gamer.



Slika 41 – *Knjiga iskupljenja* (*The Book of Eli*, 2010) (lijevo) i *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) (desno).

Dakle, videoigre ne stvaraju nove žanrove za filmove, ali mogu eventualno obogatiti filmski žanrovski rekvizitarij novim idejama i efektima. Žanrovi videoigara, koji se odnose na mehaniku njihove igre, ne prenose se u žanrovski sustav filma. Filmovi eventualno tek u pojedinim segmentima preuzimaju neko njihovo strukturalno obilježje, poput karakteristične i distinktivno igrične vizure iz prvoga ili trećega lica, ali ostaju unutar svojih žanrovskih okvira i obrazaca. U tome se možda krije i jedan od razloga čestog neuspjeha filmskih adaptacija videoigara. U filmovima se brišu oni jako bitni elementi mehanike i pravila koja su igru i činila posebnom u njezinom žanru. Za izuzetnost videoigre nikad nije dovoljno imati samo dobar audiovizualni dizajn ili priču – zanimljiva mehanika igranja često je važnija za tip

doživljaja koji će biti pružen igraču. Tako se prebacivanjem u film gubi ono što je u većini slučajeva presudno za razliku u kvaliteti između videoigara istoga miljea.

To nas opet vraća na osnovnu pretpostavku ovoga rada o komplementarnosti i jedinstvu filmskih i ludičkih retoričkih strategija u pružanju određenih doživljaja i iskustava u videoigrama. Kada se sadržaji videoigara prebacivanjem u film liše svoje ludičke dimenzije, svoga sustava pravila i retoričkih suptilnosti koje se mogu ostvariti omogućavanjem korisničke interventnosti, preostale narativne i audiovizualne osobitosti videoigara dostatne su za pružanje tek žanrovski šabloniziranih audiovizualnih iskustava. Da bi film nastao prema videoigri bio uspješan, mora biti dobar prije svega kao film, odnosno mora se osloniti isključivo na filmske izlagačke i retoričke postupke. U većini dosadašnjih adaptacija videoigara izostanak ludičke retorike pokazao se prevelikim hendikepom u stvaranju filmova koji će zadovoljiti očekivanja kritike i publike.

Dio je problema vjerojatno i u tome što se osobita mehanika i retorika videoigara često ni ne nastoji zamijeniti nekim filmskim sredstvima koja su u odvažnijim filmovima već isprobano bila uspješna u dočaravanju obilježja videoigara. Stables (2001) i King i Krzywinska (2002b) istaknuli su kako holivudska ekranizacija *Pljačkašice grobnica* (*Lara Croft: Tomb Raider*, 2001) nije iskoristila potencijal inkorporiranja logike igre kakva je viđena u filmovima *Beskrajan dan* (*Groundhog Day*, 1993) ili *Lola trči* (*Lola rennt*, 1998). Repetitivnost sekvenci u tim filmovima odgovara repetitivnosti igara u kojima igratelj zbog svojega neuspjeha neke segmente mora prolaziti više puta, dok je u *Lari Croft: Pljačkašici grobnica* “protagonistica više nalik superheroju, čak se ni ne posklizuje, ne pada, niti je zabrinjavajuće ranjiva kao virtualna Lara” (Stables, 2001: 19).

Dakle, holivudski su producenti u adaptacijama videoigara većinom inzistirali na poštivanju već isprobanih pravila akcijskoga (blokbasterskog) filma, prvenstveno se oslanjajući na filmske franšize sličnog miljea⁹⁷, a nisu se ni potrudili ponuditi nešto inovativnije i eksperimentalnije što bi dodatno moglo predočiti narav videoigara. Dosad su u adaptacijama igrali na sigurno držeći se prokušanih recepata za profit u svojoj industriji, a to se nije pokazalo najsretnijim rješenjem. Ostaje vidjeti hoće li se nešto promijeniti u budućim filmovima temeljenim na igrama.

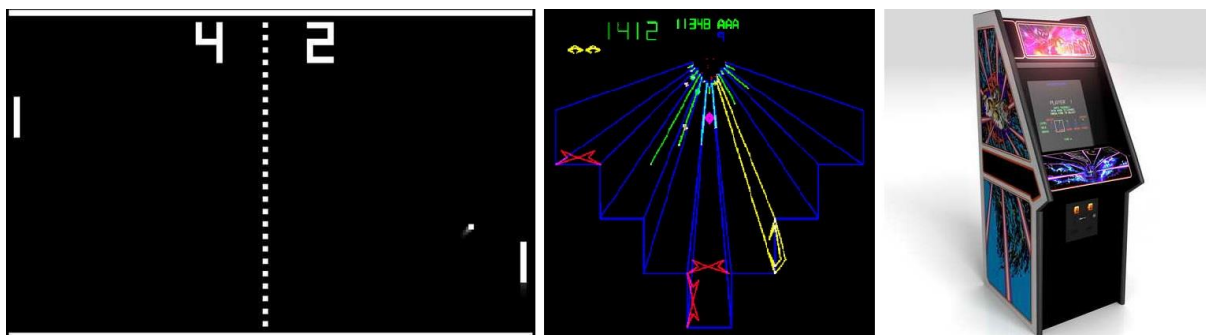
⁹⁷ U slučaju *Lare Croft: Pljačkašice grobnica* (*Lara Croft: Tomb Raider*, 2001) to je filmski serijal o Indiani Jonesu.

3.2.2.2. Tipovi animacije u videoigrama

Osim po tehnološkoj osnovi, animacija u videoigrama može se podijeliti i po onoj tipološkoj. Sadržajno-slikovna srodnost videoigara i filma u tom slučaju rezultat je zbroja više karakterističnih osobina koje se u cjelini mogu grupirati unutar različitih tipova animacije.

Temeljna je podjela animacije na prikazivačku ili reprezentacijsku te na neprikazivačku ili apstraktnu (usp. Turković, 2012: 100-101).

Prikazivačka se dalje može podijeliti na *piktogramsku* i *piktorijalnu* animaciju. U piktogramskoj animaciji objekti su skicirani na razini kompleksnosti slova ili piktograma, dakle prilično apstraktno, ali se u njima može prepoznati naznaka figuralnosti, pa tako gledateljeva ili igračeva identifikacija toga objekta nikako nije arbitrarna, nasumična ili nametnuta kao u “pravoj apstrakciji”. Apstraktno prikazani objekti nedvojbeno reprezentiraju, primjerice, reket, košarkaša ili svemirski brod. Figuralnost se objekata naznačuje kontekstualno, načinom na koji funkcioniraju u samoj igri ili paratekstom igre, naslovom, dizajnom kabineta i dijegetskim indikatorima, poput naznaka priče i konteksta u kojemu se odvija igra. U videoigri *Pong* (Atari, 1972) i mehanika igre i njezin naslov upućuju na stolni tenis, pa nema dileme da pomične crte predstavljaju rekete, točka lopticu, a nepomična isprekidana crta na sredini zaslona mrežu. Dakle, premda su apstraktni, u smislu da su lišeni brojnih identifikabilnih detalja, ti su oblici reprezentacijski. Drugi je primjer isticanja reprezentacijske namjere apstrahiranih piktogramskih oblika videoigra *Oluja* (*Tempest*, Atari, 1981). Ako i ima dileme da oblik slova “C” igračevog avatara predstavlja svemirski brod iz kojega se puca po drugim objektima, paratekst videoigre sve ih uklanja. Naime, dizajn arkadnog kabineta oslikan je svemirskim brodovima, gumbi su označeni kao rakete i laseri, a neprijateljski piktogramski oblici kao strašna izvanzemaljska čudovišta.



Slika 42 – prikazivačka piktogramska animacija – Pong (Atari, 1972) (lijevo) i Oluja (Tempest, Atari, 1981) (u sredini prizor iz igre, desno arkadni kabinet s paratekstualnim oznakama). Izvori: *Wallpapermaven.com* (lijevo), *Invisiblegamer.net* (sredina), *Turbosquid.com* (desno).

Nasuprot tome, u “pravoj apstrakciji”, koja čini drugu tipsku kategoriju, nema takvih mimetičkih naznaka koje bi omogućile jednostrano i fiksno utvrđivanje o kojem se objektu radi. U videoigri *Tetris* (Pažitnov, 1984) blokovi kocki koje padaju kao i logika njihovog pojavljivanja i nestajanja ne može se povezati ni s kakvim objektima iz stvarnosti, već otvara mogućnosti samo za simbolična tumačenja⁹⁸. Igra nema nikakvog paratekstualnog ili narativnog konteksta koji bi mogli nedvojbeno uputiti na nekakvo postojano tumačenje takvih oblika i logike njihova kretanja. Takva je animacija uistinu neprikazivačka i nereprezentacijska, odnosno apstraktna u užem smislu riječi i stoga pripada zasebnoj kategoriji.

Bitno je istaknuti ovu razliku jer se često piktogramske videoigre naziva jednostavno apstraktnima, a nekad čak i potpuno pogrešno nereprezentacijskima. Wolf (2003) tako sve ranije videoigre, koje su zbog slabijih hardverskih mogućnosti bile prisiljene na takvo apstrahiranje detalja, naziva apstraktnima ili nereprezentacijskima, a baš na primjeru slova “C” iz igre *Oluja* (Tempest, 1981, Atari) tvrdi da igrač može tek “nametnuti interpretaciju apstraktnoj formi” (Wolf, 2003: 52). Kao što smo vidjeli, interpretacija u tom primjeru nikako nije prepuštena igraču.

U *piktorijalnoj animaciji*, s druge strane, mimetičnost je podržana većim brojem slikovnih pojedinosti koje olakšavaju prepoznavanje objekata. Prikaz je piktorijalnih objekata čak i u jednostavnijim varijantama dovoljno kompleksan da se u njima može razaznati i pokoji distinktivni detalj, poput brkova Super Maria u igri *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Granica između ova dva tipa prikazivačke animacije u pojedinim bi se primjerima

⁹⁸ Najpoznatije je tumačenje mehanike *Tetrisa* ona od Murray (1996) za koju je ta igra metafora života u suvremenom kapitalizmu u kojemu nas nove obaveze neprestano zatrpavaju.

mogla činiti nejasnom, ali piktorijalnim objektima načelno nisu nužne kontekstualne, narativne ili paratekstualne odrednice da bi se nedvojbeno identificiralo stvari koje reprezentiraju. Premda su i u njoj ponekad *apstrahirani* pojedini slikovni detalji, piktorijalnu animaciju u pravilu se neće zamijeniti za čistu apstraktnu animaciju, za razliku od piktogramske.



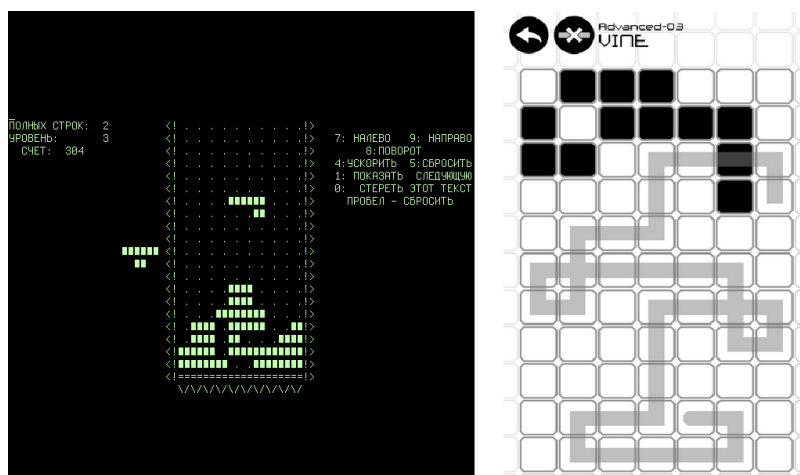
Slika 43 – razlika slikovne i piktogramske prikazivačke animacije – NBA 2K16 (Visual Concepts, 2015) (lijevo) i Košarka (Basketball, Atari, 1978) (desno).

Posebnu podskupinu reprezentacijske animacije činila bi pokretna grafika (engl. *motion graphics*) u kojoj se na razne načine pokreću i rotiraju slova i riječi. U tim primjerima reprezentacija je prvenstveno verbalna, a ne slikovna. Mnoge videoigre, kao i filmovi, imaju pokretne grafike u svojim špicama ili pojedinim izdvojenim segmentima, no pojedine su u potpunosti animirane na ovaj način. Primjer bi bila videoigra *Sprava 6* (*Device 6*, Simogo, 2013) u kojoj igrač rješavajući zagonetke donekle kontrolira smjer pojavljivanja teksta, popraćenog sporadičnim slikama i zvukovnom pratnjom.



Slika 44 – pokretna grafika – Sprava 6 (Device 6, Simogo, 2013).

Neprikazivačka animacija videoigara, dakle, obuhvaća samo animaciju apstraktnih oblika za koje nema naznaka za precizno reprezentacijsko tumačenje. Radi se o nefigurativnom slikovnom oblikovanju koji se ponekad u likovnim umjetnostima naziva “čistom apstrakcijom”. Neprikazivačka bi se animacija dalje mogla podijeliti na *geometrijsku* i *transformacijsku*⁹⁹. U geometrijskoj animaciji dominiraju pravilna geometrijska tijela, najčešće kvadrati, koja zadržavaju svoj osnovni oblik i slijede jasno uspostavljena pravila fizike unutar igre. Geometrijska je animacija često temelj logičkih igara i mozgalica poput *Tetrisa* (Pažitnov, 1984) i *Uniuma* (Kittehface Software, 2015).

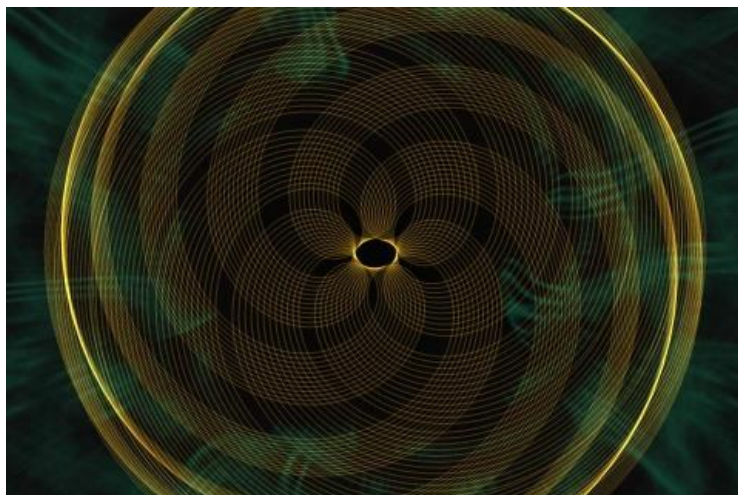


Slika 45 – neprikazivačka geometrijska animacija – Tetris (Pažitnov, 1984) (lijevo) i Unium (Kittehface Software, 2015) (desno).

U apstraktno-transformacijskoj animaciji nisu toliko izraženi čisti geometrijski oblici, koliko stalna promjena oblika kojima upravlja igratelj. Prizori i objekti konstantno se preoblikuju pod utjecajem igratelja. Ciljevi u takvim igrama najčešće nisu jasno definirani, a reprezentativni su primjeri žanrovi glazbenih i ritamskih igara. Svi tzv. vizualni sintesajzeri spadaju pod ovaj tip animacije.

Taj podtip neprikazivačke ili apstraktne animacije koristit će se prvenstveno u poetskom filmskom izlaganju u videoigrama.

⁹⁹ Turković u nešto širem smislu razlikuje animaciju pokreta i transformacijsku animaciju (2012: 136-139). U svakom slučaju, transformacijska animacija nije obilježje samo apstraktne animacije, ali se unutar te skupine prepoznatljivo izdvaja od netransformacijske animacije apstraktnih geometrijskih oblika.



Slika 46 – neprikazivačka transformacijska animacija – Soundself (Arnott, 2013).

3.3. Proizvodna konvergencija

Proizvodna se konvergencija filma i videoigara najjasnije očituje u spajanju različitih medijskih kompanija u jedan konglomerat, odnosno u nastojanju da iste kompanije imaju vlasnički udio u svim medijskim platformama. U toj “horizontalnoj integraciji medijske industrije” (Jenkins, 2006) maksimalizira se i optimizira mogućnost plasiranja određenog proizvoda, priče, brenda ili franšize u različitim medijima. Kompanija Sony eklatantan je primjer korporacijskog medijskog konglomerata koji osim u proizvodnji raznovrsnih elektroničkih uređaja posluje i u proizvodnji videoigara, filmova i glazbe, a i u nekim drugim područjima. Dakle, proizvodno povezivanje videoigara i filmova samo je dio mnogo šire korporativne dinamike suvremenog kapitalističkog društva, kao i kulturne dinamike koja ne proizlazi samo “odozgo”, od odluka velikih proizvođačkih kompanija, nego i “odozdo”, od samih korisnika koji također formiraju potrebe tržišta i svojim stvaralaštvom utječu na trendove u industriji. Po Jenkinsu (2006) kultura prethodni tehnologiji, odnosno potrebe korisnika uvijek se javljaju prije nego što se za njih nađe tehnološko rješenje, ali tehnologija pojačava trendove iz kulture i čini ih dostupnijima većem broju korisnika. Jačanje sudioničke kulture osobito se može pratiti s pojavom Weba 2.0. Kompanije potiču i nastoje iskoristiti same korisnike i njihovo stvaralaštvo.

Ako se iz te šire slike medijske konvergentne kulture fokusiramo na videoigre i film, mogu se uočiti određeni integrativni trendovi, ali i zadržavanje nekih proizvodnih specifičnosti. Kako su dijelom iste zabavne industrije koja ima više zajedničkih elemenata, isti djelatnici, producenti, redatelji, glumci, scenaristi, animatori i drugi, sudjelovali su u proizvodnji djela obaju medija. Kompanije se često trude istovremeno uz film objaviti i videoigru, kao i drugu robu poput igračaka, majica i ostalih brendiranih proizvoda, nadajući se sinergijskom učinku, maksimalnom profitu i ublažavanju tržišnih rizika (usp. Jenkins, 2006: 19). U slučaju videoigara koje se nastoji objaviti istovremeno kada i film, to često rezultira zbrzanim proizvodima punim nedostataka i *bugova*, što s jedne strane umanjuje mogućnost dobre prodaje, no sinergijski učinak istovremene reklamne kampanje i trendovske potražnje ponekad biva dostatan za solidne početne prodajne rezultate.

U tom proizvodnom smislu plasiranja proizvoda ponajviše se može uočiti kako videoigre kopiraju filmske tržišne i propagandne modele. Videoigre tako su preuzele neke promotivne forme filma. Najave ili foršpani videoigara uvelike nalikuju onim filmskim. To su

kratke filmske kompilacije dinamično montiranih fragmenata iz igre kojima je cilj privući kupce isticanjem atrakcija i retoričkim, sugestivnim filmskim oblikovanjem. Mogu se uočiti dva modela promotivnih najava videoigara, koji se ponekad kombiniraju: promotivna najava s montažom atraktivnijih snimki iz samih videoigara (engl. *in-game trailer*) i promotivna filmska najava nastala montažom filmskih ulomaka u videoigrama (engl. *cinematic trailer*). Za razliku od filmova, promotivne najave sa snimkama iz igre obično se plasiraju i u produženim varijantama, a namijenjene su za gospodarske izložbe i sajmove videoigara poput Electronic Entertainment Expoa (skraćeno, E3), ili za kanale distribucije videa poput YouTubea. Videoigre također se često isporučuju kao demo-verzije, obično nekolicine početnih nivoa, u kojima korisnik može isprobati igru prije nego što kupi cijelu verziju.

Za prvenstveno televizijsku promociju, videoigre su zadržale i oblik filmskog reklamiranja koji nije trejlerski i koji ne uključuje nijedan ulomak iz same igre. Na primjer, u promotivnom filmu za igru *Poziv dužnosti: Tajne operacije* (*Call of Duty: Black Ops*, Treyarch, 2010) nazvanom *U svakome je od nas vojnik* (*There's a Soldier in All of Us*, 2010) kupce se nastoji privući asocijativnim emotivnim vrijednostima vezanima uz igru ostvarenima igrano-filmskom propagandnom retorikom, a ne i ulomcima iz same igre. Producenti su na taj način očito nastojali svoj proizvod izdvojiti od brojne konkurencije žanra ratnih pucačina, koje su vizualno sve vrlo slične, ali i od prethodnih nastavaka vlastite franšize. *U svakome je od nas vojnik* nastoji emocionalno djelovati na gledatelja da odabere igru ne na temelju toga kako izgleda, nego na temelju doživljaja koji pruža. Samim sloganom i konceptom reklame, u kojoj obični ljudi u svojoj radnoj odjeći pucaju, ukazuje na raširenost i društvenu prihvatljivost igranja, dok igrano-filmska akcija i eksplozije sugeriraju realizam, zanimljivost i napetost igre. Kao dodatni retorički magnet, uz ostalo, tu je i pjesma *Gimme Shelter* The Rolling Stonesa, te pojavljivanje popularnog košarkaša Koba Bryanta u jednoj od uloga.



Slika 47 – reklama za videoigru – *U svakome je od nas vojnik* (*There's a Soldier in All of Us*, 2010).

Još jedan vid “filmskog” načina plasiranja videoigara na tržište isticanje je redateljskog reza u dopunjenom, proširenom izdanju igre ili autorskog potpisa na naslovnici, a ponekad čak i u samom imenu igre. Neka su od poznatijih dizajnerskih autorskih imena koja se često ističu na naslovnicama videoigara Cid Meier, Roberta Williams i Hideo Kojima. Ponekad je autorsko ime samo brendirana izdavačka oznaka, a sam je autorov angažman upitan ili barem nejasan, kao u videoigrama koje u naslovu imaju ime pisca Toma Clancyja, osobito onima objavljenima nakon njegove smrti. Nešto se rjeđe videoigre na naslovnicama promoviraju i imenima poznatih glumaca, kao i u filmu, a primjer bi bila igra *Some strange: Dvije duše* (*Beyond: Two Souls*, Quantic Dream, 2013) koja je iznad naslova isticala glumce Ellen Page i Willema Defoea.

Nasuprot horizontalnoj medijskoj integraciji zabavnih industrija, osobiti doprinos približavanju medija čine sami korisnici koji u želji za konzumiranjem, stvaranjem i dijeljenjem sadržaja ne mare za medijske granice, a ponekad ni za zakonske regulative zaštite autorskih prava i traže sve moguće načine da uživaju u medijskim sadržajima i nadopunjuju ih. Jenkins (2006) to naziva vertikalnom integracijom, onom koja kreće odozdo, od samih korisnika, da bi na kraju rezultirala i odlukama onih “gore”, odnosno samih korporacija koje nastoje profitirati od sudioničkog djelovanja svoje korisničke baze. Ključna je tehnološka promjena za pojačavanje korisničkog sudioništva bila transformacija internetske platforme generirana evoluiranjem mrežnih stranica, aplikacija i servisa početkom 21. stoljeća, kolokvijalno označena objedinjujućim pojmom *Weba 2.0*. Novi digitalni mediji, koji su “remedirali” (Bolter i Grusin, 1999) stare i preobrazili kulturni krajolik zauzevši s vremenom središnje mjesto u popularnoj kulturi, unaprijedili su svoje interaktivne potencijale i korisnički angažman podigli na višu razinu.

Omogućavanje i poticanje posjetitelja *web*-stranica da sami sudjeluju u stvaranju njihova sadržaja, ponekad i u potpunosti, uz izraziti socijalizacijski kontekst, glavno je obilježje nove faze razvoja interneta. Korisnici više nisu samo konzumenti nego aktivni sudionici, i ne samo kognitivno i interpretativno, nego sad imaju i više ovlasti u komunikacijskom procesu, mogućnosti interveniranja i upravljanja. Blog-servisi, YouTube i drugi video-portali, wiki-enciklopedije, forumi, *chatovi*¹⁰⁰, Facebook i druge društvene mreže, novinski portali s mogućnostima komentiranja, *peer-to-peer* razmjena i dijeljenje podataka korisnika – unijeli su pomutnju u hijerarhijski model industrijske medijske proizvodnje i

¹⁰⁰ Neki od ovih oblika postojali su i puno prije ere *Weba 2.0*, no svojom arhitekturom uklapaju se u koncept, a uostalom, prava ekspanzija takvog načina komuniciranja nastupa početkom 21. stoljeća.

distribucije sadržaja, pa i one internetske koja je prvotno oponašala tradicionalno izdavaštvo. Na koji se način onda u takvoj novomedijskoj, sudioničkoj kulturi približavaju videoigre i film? Poduzetniji igrači nove sadržaje na temeljima videoigara stvaraju i distribuiraju prije svega u mediju filma. Prvenstveno su to izvedbe igrača u pojedinoj videoigri koje su kasnije obrađene i montirane kao *machinime*, ili se radi u snimanju izvedbe amaterskih glumaca koji su kostimirani kao neki popularni likovi iz videoigara¹⁰¹.

Forma *machinime* pokazala se poticajnom za stvaranje svojevrsne distributivne simbioze videoigara i filma na servisima za dijeljenje videa. Ti servisi, poput YouTubea, Twitcha i Vimea, ujedno su i povlašteno mjesto za socijalizaciju samih igrača, koji vrlo često komentiraju i prate tuđe komentare ispod videa, čak i ako sami nikada ne sudjeluju u njihovom stvaranju.

Premda se u teoriji nekad romantičarski i optimistično poopćava kako *machinime* predstavljaju “nepredviđenu inovaciju, subverziju, modifikaciju, hakiranje, ideje o novim pričama, načinima produkcije, gledateljstva, medijskog konzumiranja i korisničkog zajedništva” (Ng, 2013: 3), treba istaknuti kako velika većina *machinima* ipak dolazi u komercijalnoj formi videa *Zaigrājmo*. Korporativna kultura duboko je zagazila i u tu formu “koju gotovo u potpunosti stvaraju korisnici” (Lowood, 2013: viii). Na primjer, tvrtka Machinima Inc., poznata po okupljanju pojedinih nadarenih stvaratelja *machinima* i određenim kontroverzama oko nepovoljnih ugovora pod kojima ih drži, financijski je povezana s drugim medijskim kompanijama poput Warner Brosa. Dakle, ta *grassroots* kultura videoigara ugrubo se može podijeliti na onu elitnu, “umjetničku”, većinom nekomercijalnu, koja je prostor za “kritiku i refleksiju” (Hjorth, 2013), te na onu popularnu, koja je već uvelike dio marketinških i financijskih strategija velikih korporacija.

Nešto je drugačija, ali novčano izravnija korisnička intervencija u samu industriju javno prikupljanje sredstava za izradu određene videoigre ili filma. To tzv. financiranje javnosti (engl. *crowdfunding*) preko raznih sajtova poput Kickstartera, osim novih projekata, usmjereno je i na nastavke nekih kulturnih filmova, serija i videoigara koje su veliki producenti otpisali kao neisplative. Korisnici, tj. fanovi svojim donacijama tako nerijetko uspijevaju ishoditi nastavak svog omiljenog audiovizualnog djela.

¹⁰¹ Takve se izvedbe često opisuju kao *cosplayerske*. Prema engl. *cosplay* – *costume play*, kostimirana igra.

3.4. Strukturalna konvergencija

Filmovi koji na sadržajnoj razini na neki način ostvaruju vezu s videoigrama najčešće to čine i na strukturalnoj, makar u pojedinim segmentima. No nije rijetkost ni da filmovi koji se na sadržajnoj razini uopće ili gotovo uopće ne referiraju na videoigre, poprimaju neka njihova strukturalna obilježja. Kada se kolokvijalno kaže za neki film ili filmski segment da je kao videoigra, ta sličnost, koja nije tehnološka ili sadržajna, najčešće je upravo strukturalne prirode. Svakako treba naglasiti i da je potreban određeni oprez pri povezivanju sadržajnih i strukturalnih analogija videoigara i filma, osobito kada se govori o utjecaju videoigara na film. Naime, u literaturi se ponekad sličnosti između dvaju medija uzimaju kao dokaz da su videoigre izvršile utjecaj na neki film, a ta su rješenja bila već viđena u povijesti filma ili su možda rezultat originalne scenarističko-redateljske inovacije koju nije nužno izravno povezati baš s videoigrama. Ipak, neke su strukturalne osobitosti uobičajenije u videoigrama nego u filmu, pa kada su prisutne u filmovima, njihovo povezivanje s videoigrama nije u potpunosti bez osnove. Grieb (2002) je tako pisala o repetitivnoj igričnoj sekvencijalnosti u filmu *Lola trči* (*Lola rennt*, 1998), a Galloway (2006) o izmijeni funkcije vizure prvoga lica u nekim filmovima na temelju iskustava iz FPS-igara. Uglavnom, mogu se izdvojiti tri najfrekventnija tipa videoigričnog strukturalnog ustrojstva filmova.

1. Repetitivna sekvencijalnost s varijabilnim ishodima nije neuobičajena u eksperimentalnim filmovima, no kada je dominantno organizacijsko načelo igranog narativnog filma, obično ju se pripisuje utjecaju videoigara. To povezivanje čini se utemeljenim u onim filmovima u kojima protagonisti ponovno prolaze kroz isti scenarij dok ga ne odrade s određenim uspjehom, jer je po sličnom modelu narativne repetitivne progresije strukturirana i većina videoigara. Među poznatije igrane filmove takve strukturiranosti spadaju *Beskrajan dan* (*Groundhog Day*, 1993), *Lola trči* (*Lola rennt*, 1998), *Izvorni kod* (*Source Code*, 2011) i *Na rubu budućnosti* (*Edge of Tomorrow*, 2014).

2. Fragmentarna fabularna struktura niza nivoa u kojima protagonist mora obaviti neki zadatak ili svladati nekog antagonista da bi mogao proći dalje također nedvojbeno asocira na videoigre. Svaki novi izazov obično znači i novi prostor, a antagonisti su najčešće i gradacijski raspoređeni prema onom najtežem, završnom. Takva *igrična* segmentiranost

narativnih jedinica obično se može precizno odijeliti, a nivoi se mogu izbrojiti. Na primjer, akcija igranog filma *Podmukli udarac* (*Sucker Punch*, 2011) raspoređena je u četiri nivoa, a u filmu *Scott Pilgrim protiv svijeta* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010) u njih sedam.

Strukturiranost pojedinih filmskih segmenata također ponekad upućuje na nivoe videoigara. Galloway navodi kako Neova obuke na početku filma *Matrix* (2003) oponaša vježbališne nivoe videoigara (2006: 62).

3. Vizurne specifičnosti videoigara u filmu prepoznaju se uglavnom u segmentima, a bitno manje u preuzimanju pogleda igre u cijelom filmu. Najveći utjecaj može se uočiti u filmskom preuzimanju subjektivnog kadra, odnosno vizure iz prvoga lica, u onoj ulozi koju ta filmska perspektiva ima u videoigrama. Pucačine iz prvoga lica (FPS) proširile su definicijske granice subjektivnog kadra (usp. Galloway, 2006: 62) koristeći ga i za stvaranje osjećaja pokreta u prostoru. “Subjektivna kamera ne samo da gleda u prizor, ona se aktivno kreće prostorom. Posrće, zaustavlja se i ponovno pokreće, okreće se i naginje, baca se unaprijed i unatrag. Prati ritam cijelog tijela, ne samo očiju. To je presubjektivni, aktivni, a ne kognitivni režim vida” (Shaviro, 2001: 62). Dok je u narativnom filmu ta optička vizura rijetka i primarno se koristi za efekte otuđenosti, dezorijentiranosti ili predatorskog pogleda, u videoigrama ona nije marginalizirana, nego se koristi da se postigne intuitivni osjećaj afektivnog pokreta (usp. Galloway, 2006: 68-69).

Filmovi koji su preuzimali subjektivni kadar takve funkcionalnosti često su i tematizirali boravak u nečijoj glavi, odnosno gledanje kroz tuđe oči. U filmu *Biti John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999) ta je vizura na rubovima optički zaklonjena otvorom svojevrsne ključanice kroz koju se gleda Malkovichevim očima. U *Čudnim danima* (*Strange Days*, 1995) korisnici proživljavaju tuđa snimljena iskustva posebnim tehnološkim napravama koja im video-zapis učitava u mozak. U filmu *Tvrdokorni Henry* (*Hardcore Henry*, 2015) preuzimanje takve vizure tijekom trajanja cijelog filma ostavlja vidne poteškoće u zadržavanju vizualnog iluzionizma. Takva prizorna vizura nužno narušava imerziju u duljem sekvencijalnom nizu, dok je u videoigrama to narušavanje donekle kompenzirano ludičkom imerzijom. U videoigrama je dulje zadržavanje takve vizure poželjno i zbog omogućavanja brzih interventnih reakcija igratelja, a u filmu se pokazuje tek imitativnim faktorom igara koji narušava iluzionizam.

U filmovima su korišteni i neki drugi kadrovski parametri koji su tipičniji za videoigre, ali vezivanje njihova ishodišta uz videoigre nije uvijek neosporno. Prateća kamera iza vozila ili čovjeku iza ramena tako se u literaturi dovodila u vezu s karakterističnim trećim

licem vezanim uz avatar u videoigrama. Galloway u filmu *Slon* (*Elephant*, 2003) prateći kadar iza ramena pucača u školi prepoznaje kao evokaciju pucačina u trećem licu (Galloway, 2006: 60), dok Kallay (2013: 8) vizuru nad autom Brucea Waynea u filmu *Vitez tame* (*The Dark Knight*, 2008) vidi kao odraz vozačke perspektive u igrama iz franšize *Velika pljačka auta* (*Grand Theft Auto*).

Trominutni kadar borbe u hodniku u filmu *Oldboy* (*Oldeuboi*, 2003) u kojemu vizura centrirana na protagonista postupno klizi nadesno, uz povremene povratke na drugu stranu, neodoljivo podsjeća na vizuru bočno klizećih igara (engl. *side scrolling*).



Slika 48 – *Oldboy* (*Oldeuboi*, 2003) – prizor borbe u hodniku.

Videoigre su, naravno, potpunije i sustavnije preuzele strukturalne osobitosti filma. Možemo reći da su one usvojile kompletnu filmsku gramatiku i tek je prilagodile potrebama pojedine mehanike igre. U nekim vrstama videoigara u kojima je korisnička interventnost vrlo ograničena, a ponekad čak i irelevantna za razvoj priče, možemo reći da je, suprotno, mehanika igre prilagođena logici filmskoga izlaganja. U takvim igrama dominacija filmske sekvencijalnosti očituje se u činjenici da se istovrsni događaji rijeko ponavljaju i odigravaju više puta, da je kretanje prostorom automatizirano, da je veća vizurna raznovrsnost, a više je i filmskih montažnih rezova. Snažna predeterminiranost zbivanja i audiovizualnih odrednica odražava se i na malu fluktuaciju u očekivanom trajanju igre, koja je nerijetko oko dva sata, čime se uklapa u standarde igranih filmova. Ukratko, sve one osobitosti videoigara koje smo naveli u drugome poglavlju, u tom tipu igara malo ili čak nimalo ne dolaze do izraza. Filmska narav takvih videoigara često se i ističe u njihovoj žanrovskoj odrednici, pa ih se naziva

interaktivnim filmovima, romanima ili dramama¹⁰². Dakle, izrazita filmska strukturiranost izlaganja nije nešto što se u videoigrama javlja samo u njihovim neinteraktivnim sekvencama, odnosno filmskim umecima ili insertima (engl. *cut-scenes*). Često su i veći segmenti ili cijele igre izrazito filmski ustrojene, a tek (limitirana) mogućnost interventne djelatnosti igratelja čini ih videoigrama, premda im neki intenzivniji igrači i kritičari osporavaju taj status.

Generalno se filmski strukturalni utjecaji mogu podijeliti na one paradigmatičke, koji obuhvaćaju parametre kadra, i na one sintagmatičke, koje se odnose na sekvencijalno, izlagačko strukturiranje audiovizualne građe.

Parametri kadra prvenstveno se odnose se na moduse točke promatranja, a osim nekolicine iznimki poput izometrijske perspektive, sve su one u videoigrama preuzete iz filma. Manovich taj proces naziva translacijom filmske gramatike točki gledišta u softver i hardver (2001: 85). Filmske konvencije “postaju zadanom metodom interakcije s bilo kakvim podacima podvrgnutima oprostorenju” (Manovich, 2001: 85). Filmski načini percepcije za Manovicha su osnova ne samo videoigara, nego i kompjutorske kulture općenito (v. Manovich, 2001). Osim izreza kadra, planova, rakursa, videoigre su usvojile i filmsku dinamičnu rasvjetu za stvaranje ugođaja kod igrača, ali i odašiljanja suptilnih poruka.

Videoigre su kao i film prolazile sličnu putanju pokretno-slikovnog improviziranja i stvaranja vizualnih atrakcija unutar određenih tehnoloških ograničenja, od kojih osobito ona zvukovna podsjećaju na filmsku povijest, pa su neki teoretičari vukli strukturalne paralele između razdoblja nijemoga filma i ranijih videoigara (Jenkins, 2005a; Garin, 2012). Garin kao osobine nijemoga filma koje se mogu prepoznati u videoigrama navodi korištenje tekstualnih ulomaka umjesto verbalnog, sinkroniziranog zvuka¹⁰³, estetiku gega, repeticije i varijacije pokretnih obrazaca (usp. Garin, 2012: 576). Jenkins pak ističe kako su i nijemi film i videoigre “umjetnosti ekspresivnog pokreta, jer u njima se likovi karakteriziraju raznovrsnim načinima kretanja kroz prostor, a uspješna se rješenja strukturiraju kroz niz spektakularnih podviga i nedaća” (Jenkins, 2005a: 34-35). Neke vizurne osobitosti mnogih ranijih videoigara istovjetne su vizurnim osobitostima primitivnog stila u filmu, odnosno stila filmskih tabloa. Kao u ranim nijemim filmovima za koje je takav stil karakterističan (v. Turković, 2003d), u mnogim ranim igrama nivoi se odigravaju u jednom kadru, unutar jednoga ambijenta, s podalje, često frontalne i fiksne točke promatranja (usp. Turković, 1990f: 609), premda ne i

¹⁰² Donekle se u to uklapa i žanr avantura, no u većini avantura narativna je struktura isprekidana nizom zagonetki koje igratelj treba riješiti uočavanjem detalja u prostoru i logičkim povezivanjem.

¹⁰³ Makar su u videoigrama verbalne bezvučne poruke prvenstveno u obliku oblačića ili podnatpisa, a nešto manje u obliku tekstualnih kartica između kadrova kao u nijemom filmu.

uvijek potpuno statične kao u filmskom tablo-stilu, s obzirom da ona u bočno klizećim igrama konstantno panoramski slijedi kretanje avatara.

Strukturalno-paradigmatičkim utjecajem filma na videoigre može se označiti i digitalna imitacija filmskih optičkih osobina slike, koje su u filmu i fotografiji uvjetovane tipovima objektiva i njihovim postavkama. Efekti poput zamućivanja pokreta (engl. *motion blur*), odbljeska svjetlosti u objektivu ili dubinske oštine, odnosno zamućivanja pozadine, za cilj imaju imitiranje fotografskih kvaliteta slike, a njihovo umjetno stvaranje zahtijeva dodatni procesorski rad. Tek novije videoigre poput *Beskonačnog BioShocka* (*BioShock Infinite*, Irrational Games, 2013) ekstenzivnije koriste efekte pokretnog zamućivanja i dubinske oštine, ali je njihova uporaba izazvala i određene kontroverze u zajednici igrača. Naime, neki su tvrdili da umjetno pokretno zamućivanje uzrokuje glavobolju, a također umanjuje mogućnost djelovanja, odnosno uočavanja protivnika i pravovremenog reagiranja¹⁰⁴. Zato je u nekim videoigramama preporučeno isključivanje takvih efekata, kao i povećanje broja sličica po sekundi na 60, što omogućuje bržu reakciju.

Na tim primjerima vidimo i određenu nekomplementarnost nekih aspekata filmskoga i igričnoga načina audiovizualnog prikaza i izlaganja te na potrebu suptilne prilagodbe nekih filmskih osobitosti potrebama mehanike igre. Odmicanjem od realizma i davanjem igračima pogleda superiornog u odnosu na likove koje se kontrolira, pod pretpostavkom da su ti likovi obični ljudi, naravno, omogućuje se interventnost koja nadilazi onu u stvarnosti. Igrač u pravilu može bolje reagirati u igri ako mu realistični vizualni efekti ne remete pregled prostora, ako, primjerice, može uočiti nadolazeće protivnike iz velike daljine i sa suncem koje udara izravno u oči. Vizualni realizam nekad se može dobro izbalansirati s težinom nadolazećih protivnika, ali nekada se dizajneri suočavaju s dilemom hoće li igraču pružiti veći vizualni iluzionizam ili veći osjećaj postignuća koji će osjetiti iz vlastitog uspješnoga djelovanja u igri. Izbor između vizualne poslastice za igratelja i one ludičke većinom ide u korist ove potonje, premda je dizajnerski ideal svakako pružanje obje.

Ta težnja za nadopunjavanjem filmskih i igrivih strukturalnih elemenata u pružanju određenih doživljaja igračima još više dolazi do izraza u sintagmatičkom poretku audiovizualnih jedinica videoigara, odnosno u njihovom izlagačkom nizu. Tome je posvećeno sljedeće poglavlje.

¹⁰⁴ Za primjer takvog korisničkog komentara v. Overlord20 (2011)

4. KOMBINIRANJE FILMSKOG I LUDIČKOG IZLAGANJA

U tipičnim, neeksperimentalnim uvjetima sve hibridne umjetničke forme ili pojedina djela, pa i ona koja nisu izrazito hibridna, nastoje uskladiti učinak svojih raznovrsnih elemenata u stvaranju jedinstvenog doživljaja kod svoje publike. Balet, primjerice, premda primarno plesna umjetnička forma kojoj “pripovijedanje nije ni suštinska ni ključna osobina” (Jenkins, 2005b: 51), svakako će težiti svoj plesni sadržaj na neki način povezati s pričom koju će eventualno iznijeti, makar ona bila u drugom planu. A gotovo ni ne treba posebno isticati da će ples također biti usklađen s glazbom, premda se plesati može i bez glazbene pozadine. Svi navedeni umjetnički izričaji, uz eventualni izuzetak plesa, nastojat će se rezonantno uigrati i u mjuziklu, ali uz neizbježni dodatak jezičnog teksta, koji će načelno služiti razvoju priče i biti usuglašen s glazbom.

Usklađivanje raznovrsnih izražajnih modaliteta uobičajeno je i u nehibridnim komunikacijskim formama, poput onih isključivo jezičnih. U književnim djelima koja su žanrovski hibridi dominantna strukturalna tendencija bit će usklađivanje raznovrsnih diskurzivnih strategija različitih žanrova i rodova. Na primjer, u poemi će se epski, lirski, eventualno i dramski elementi nastojati uskladiti za potpuniji i dojmljiviji učinak. Slično se može reći i za film i različite tipove izlaganja u njemu. Kako ističe Turković (2006), “bez obzira na specijalizacije, postoji stalna potreba da i pojedini filmovi budu duhovno što bogatiji, kulturno-recepcijski što multifunkcionalniji kako bi odgovarali brojnim istodobnim duhovnim potrebama i težnjama gledatelja, doživljavača filma, pa se onda rabi ona kombinacija izlagačkih oblika koja omogućava da se postigne dani tip multifunkcionalnosti određenog filmskog djela.” Osim ako se ne radi o poigravanju s konvencijama i očekivanjima gledatelja, uporaba različitih filmskih tipova i različitih izlagačkih tehnika načelno podrazumijeva njihovu međusobnu značenjsku povezanost i komplementarnost.

U tom kontekstu osnovna teza ovoga rada o usuglašenosti filmskih i ludičkih izražajnih sredstava u videoigrama može se činiti samorazumljivom, pa čak i banalnom. No mnogi su teoretičari, kritičari i obični igrači na odnos igre i drugih neigrivih mehanizama, osobito na narativnu komponentu videoigara, gledali sa skepsom. Na više se mjesta isticalo kako su igre i priče međusobno suprotstavljene i kako je njihovo kombiniranje u videoigrama problematično (npr., Juul, 1998; Adams, 1999; Costikyan, 2000; Eskelinen, 2001). Većina tih radova nastala je u kontekstu polemika naratologa i ludologa koja je vrhunac imala između

1999. i 2001. godine, no ni nakon utihnuća rasprave i pomirujućih tonova, nakon što su ludolozi, uz određene ograde i oprez¹⁰⁵, prihvatili naratologiju kao legitimnu i poželjnu metodologiju istraživanja videoigara i nakon što je objavljivanje radova koji opisuju spajanje strukturalnih osobina priče i mehanike igre u videoigrama postala redovna i učestala praksa, polemički tonovi nisu utihnuli. Teza o esencijalnoj, ontološkoj tenziji između priče i igre nikad u potpunosti nije nestala i reproducirala se u brojnim kasnijim studijama i kritikama videoigara (primjerice, Bissel, 2010). Optužbe o koliziji priče i igre s općih, načelnih pitanja dobrim dijelom preusmjerile su se na pojedine primjere u kojima se prepoznavala “ludonarativna disonanca” (Hocking, 2007). Nerijetko se pritom ne toliko komercijalnim videoigrama priznavalo postizanje “ludonarativne harmonije” (Farrell, 2014) ili “ludonarativne rezonance” (Watssman, 2012; Toh, 2015), dok se onim blokbasterskim, komercijalnim uspješnicama, koje se u pravilu služe s puno filmskih inserata, predbacivala nespretnost u povezivanju priče i igre.

Ne ulazeći konkretno u pojedine primjere na ovome mjestu (time ću se detaljnije pozabaviti u poglavlju o narativnom izlaganju), zajednički je propust takvih kritički nastrojenih analiza i pristupa to da poopćavaju, apsolutiziraju i idealiziraju neke mogućnosti i osobine igara koje ne samo da nisu karakteristične za sve njih nego u nekim vrstama nisu ni poželjne. Tako neki u velikoj mjeri obezvrjeđuju sve one videoigre koje ne omogućuju veliku slobodu djelovanja, koje ne daju igračima velike mogućnosti izbora ili one u kojima je priča generalno linearna. No davanje slobode djelovanja ili odlučivanja, kao i posljedična nelinearnost, tek je jedna od persuazivnih, retoričkih strategija kojima igra može djelovati na igrače. Drugi tipovi interventnog ovlašćivanja igratelja, recimo oni koji prisiljavaju igrače da djeluju na točno određeni način, također mogu imati veliku uvjeravalačku snagu i odašiljati jaku poruku. Kako ističe Grodal, postoji implicitna “fama” koja smatra da je esencija interaktivnosti u slobodnoj, demijurškoj moći stvaranja svjetova, umjesto da se interaktivnost vidi kao kreacija iskustava koja proizlaze iz vlastitog djelovanja (usp. Grodal, 2003: 143).

Dakle, videoigre ne bi se trebalo evaluirati na temelju procjene ima li u njima igrač stvarnu kontrolu ili ne, nego na temelju načina na koji je interventna aktivnost angažirana u pružanju određenih doživljaja igračima. Igrač ni ne treba iskusiti mogućnosti djelovanja kakve ima na raspolaganju u nekim drugim igrama, nego imati mogućnost provedbe promjene u određenoj situaciji (usp. Landay, 2013: 181).

¹⁰⁵ Jedan od najistaknutijih ludologa, Espen Aarseth, sumirajući dosege polemike i stavove ludologa, ističe kako su oni zapravo kritizirali naivnu i teorijski neutemeljenu primjenu naratologije na igre kakva je prevladavala u ranim godinama studija videoigara, a ne i primjenu naratologije uopće (v. Aarseth, 2013a: 185).

Interventna ovlaštenost igratelja može biti izuzetno heterogena i kao takva imati raznovrsnu funkcionalnost u ostvarivanju određenih igračevih iskustva, odnosno u odašiljanju poruka koje je autorski tim osmislio. Davanje velikog stupnja slobode i kreativnosti djelovanja te mogućnosti mijenjanja svijeta igre, premda izrazito sposobni pojačavati ludičku imerziju, nisu ni obilježje ni svrha svih videoigara. Pogrešno je, dakle, promatrati videoigre kao “čiste” igre ili “samo” igre poput nogometa čija se pravila u nekim neformalnim uvjetima mogu improvizirati i prilagođavati i koje nisu zapisno usidrene u kodu fiksnim pravilima i svojim vizualnom prezentacijom, makar ponekad one znaju nuditi određenu varijabilnost i u tim segmentima. U tom smislu, potrebno se odmaknuti od “ludofundamentalističkih”¹⁰⁶ zahtjeva i ideala te se usredotočiti na ono što pojedina videoigra nastoji ostvariti i način na koji to radi. Kada se uz to uoči i da su iskustva koja proizlaze iz igranja u videoigramama najčešće navođena, predodređena i strukturirana na sličan način kao što su to i narativna iskustva, navodno urođena nepomirljivost igre i drugih “neigrivih, linearnih” elemenata poput priče gubi na uvjerljivosti. Niti su igre uvijek potpuno slobodne i nelinearne, niti su priče uvijek potpuno zatvorene i linearne, tako da, kad se pogledaju postojeća svojstva i strukture priče i igre, nema razloga za međusobnu tenziju pri svakom njihovom spajanju.

Naravno, pojedinim mehanikama igre neće odgovarati pojedini sadržaji i pojedine filmske izlagačke tehnike, ali nekongruentnost koja se može uočiti u pojedinim primjerima nije inherentna naravi medija, nego se može pripisati nekim drugim faktorima, poput nedovoljne vještine i kreativnosti pojedinih autora, ili nekog drugog tipa autorskog propusta i pogrešnog pristupa materijalu. Sporadičnom slabijem zanatskom oblikovanju pridonosi činjenica da su videoigre još uvijek u relativno ranoj fazi svoga razvoja i što nisu svi dizajneri upoznati sa svim tehnikama i metodama za optimalno povezivanje raznovrsnih izražajnih modaliteta. Kako je već više puta istaknuto u teoriji, povijest videoigara u tom smislu nalikuje ranoj povijesti filma čiji su autori također postupno učili i svladavali sve mogućnosti što ih taj medij može ponuditi, dok su se u početku oslanjali na konvencije drugih medija¹⁰⁷. Kao što pretjerano oslanjanje filma na kazališne konvencije često nije najspretnije i najbolje rješenje za taj medij, tako ni oslanjanje videoigara na filmske konvencije nije uvijek optimalno. S druge strane, neusuglašenost igre i sadržaja ponekad se lako može opravdati kratkim vremenskim rokom za objavu videoigre ili nekim drugim inomedijskim, franšiznim pritiskom

¹⁰⁶ Pojam “ludofundamentalizma” skovao je Stephen Beirne koristeći ga u internetskim raspravama o odnosu priče i mehanike u videoigramama. Definirao ga je kao stajalište onih kojima je u videoigramama najvažnija njihova mehanika i da stoga svaka promjena u priči *mora* biti sprovedena i u mehanici igre (v. Beirne, 2014).

¹⁰⁷ Na primjer, o napretku povezivanja priče i mehanike igre u historijskom slijedu, odnosno o iznalaženju složenijih priča u videoigramama uz veće mogućnosti korisničkog interventnog djelovanja unutar njih govorili su Lebowitz i Klug (2011)

koji uvjetuje nasilno guranje određenih sadržaja u kalupe kojima se oni teško mogu prilagoditi. O tome svjedoči niz slabijih videoigara koje se na tržište guralo istovremeno kada i određene filmove. Ali to je donekle problem i svih inomedijskih adaptacija.

U svakom slučaju, dosad su se već iskristalizirali neki provjereni načini i metode za uspješno povezivanje filmskih i igrivih izlagačkih sredstava, a to i namjeravam pokazati na oglednim primjerima u svim tipovima filmskoga izlaganja. Neke od tih metoda već su i teorijski ovjerene, osobito o najsvrsishodnijim načinima i mogućnostima povezivanja igre i priče. Time su se bavili sami dizajneri koji su svoje ideje iznosili u praktičnim priručnicima (spomenimo samo neke: Samsel i Wimberley, 1998; Chandler, 2007; Lebowitz i Klug, 2011; Skolnick, 2014; Solarski, 2017), ali i teoretičari (primjerice, Pinchbeck, 2009; Koenitz, 2010; Linderroth, 2013; Farrell, 2014; Toh, 2015; Koenitz i dr., 2015). Arsenault tako ističe kako je većina teorijskog istraživanja o narativnim sadržajima u videoigrama zapravo nastojala identificirati tipične načine na koje interaktivnost prenosi i razvija priču (usp. Arsenault, 2013: 480). Dakle, jedna od ideja koju iznosim u ovom radu, o povezanosti filmsko-narativnog i ludičkog diskursa, nije nepoznata. Dapače, u nešto široj verziji koja se ne koncentrira samo na filmske narativne mehanizme, ona je jezgra mnogih instruktivnih priručnika i teorijskih radova o pripovjednoj dimenziji videoigara.

No filmsko izlaganje nije uvijek narativno, a nije ni ono u videoigrama. Ta naratocentričnost i bila je jedan od razloga polemike ludologa i naratologa. Koplja su se lomila oko važnosti narativnog udjela u videoigrama koje su se izlagački oslanjale prvenstveno na druge tipove filmskoga izlaganja. Njihovo neuočavanje jednim dijelom također je odgovorno za usmjeravanje naratologa i ludologa u krajnosti koje se nisu pokazale plodnima.

Tako ostali, nenarativni tipovi filmskoga izlaganja u videoigrama dosad uopće nisu istraženi, osobito u njihovoj vezi s ludičkim retoričkim sredstvima. Doduše, Grodal je bio napomenuo kako videoigre, kao ni filmovi, nisu isključivo narativni. "Priče nisu jedini način na koji doživljavamo svijet. Možemo analitički rezonirati kao u eseju, možemo tematski-kategorijalno organizirati svoje misli ili ih temeljiti na mreži lirskih asocijacija. Romani, filmovi ili videoigre mogu sadržavati mnogo nenarativnog materijala, poput filozofskih refleksija, opisa nevezanih za narativnu osnovicu ili lirskih sugestija" (Grodal, 2003: 133). Ali na tu se tvrdnju, koliko je meni poznato, nitko nije nadovezao istraživačkim radom. U ovoj cjelini namjeravam donekle ispuniti ti prazninu i pokazati da narativno izlaganje, odnosno naratološka perspektiva nije jedina zajednička intermedijska sekvencijalna poveznica filma i videoigara.

Ali prije toga nastojat ću ponešto nadopuniti već postojeće teorije o narativnom izlaganju u videoigrama. Pritom neću izbjegavati primjere koji bi mogli protusloviti mojoj tezi. Upravo suprotno, imam je namjeru jednim dijelom i na njima izgraditi.

4.1. Narativno izlaganje

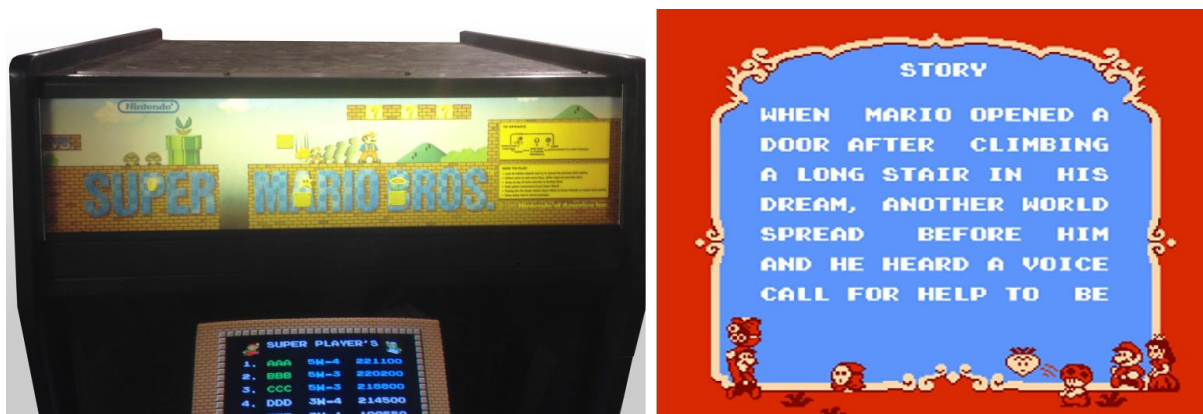
U razmatranjima narativnosti videoigara često je prva stavka isticanje nevažnosti, pa čak i suvišnosti priče za igru. No videoigre nisu jedina narativna umjetnička forma u kojoj priča nije uvijek previše bitna. Balet, opera, mjuzikli, mnogi akcijski i gotovo svi pornografski filmovi, samo su neki od primjera u kojima je priča sekundarna, ali ipak ima određenu svrhu. U videoigrama koje imaju neku priču, ali takvu koja nije od centralne važnosti, ta se svrha najčešće određivala time da ona pruža kontekst i motivaciju za igranje. Unošenje narativnih elemenata u igru radi pojačavanja gledateljskog i natjecateljskog interesa nije strano ni tradicionalnim igrama i sportskim natjecanjima. Radikalan primjer bilo bi profesionalno hrvanje, koji je fikcionalni spektakl u kojemu se borbama na više načina osmišljava pozadinska priča, a i sam je rezultat namješten u skladu s potrebama priče unutar svijeta hrvanja, a ne nužno i u skladu s objektivnim sposobnostima, vještinama i izvedbama hrvača u ringu. Tenzija se na sličan način diže i u drugim sportovima, osobito borilačkim i natjecateljskim, građenjem priče o rivalstvu i neprijateljstvu suparnika. Sve je to dio spektakla, a napetost koja se stvara izvan borilišta pridonosi interesu publike. Tako i u primarno nenarativnim videoigrama priča može imati neosporno veliko značenje, makar bila slabija i klišeizirana ili s vrlo jednostavnom i bazičnom strukturom. Neke videoigre mogu se igrati i uz preskakanje narativnih sekvenci, ali, generalno gledano, time se doživljajno ipak nešto gubi.

Većina videoigara za jednoga igrača, dakle, ima neku narativnu osnovicu, makar jednostavnu i funkcijski podređenu samoj igri. Anticipacijska struktura događaja i problemske situacije koja traži određeno djelatno razrješenje u videoigrama uvodi se na različite načine, od kojih neki nisu filmski. Uvod i veliki dijelovi priče mogu biti posredovani tekstualnim zapisima koje igrač može i ne mora čitati¹⁰⁸. Veliki dijelovi priče mogu biti preneseni i preko audio zapisa dok je slika statična, u svojevrsnim radiodramskim fragmentima.

Priča u videoigrama ne mora uopće biti uvedena na zaslonu u samoj igri, nego u popratnim epitekstualnim bilješkama izvan samog programa, odnosno izvan onoga što se prikazuje na zaslonu, primjerice, na arkadnom kabinetu, u *blurbu* ili u knjižici koja dolazi uz

¹⁰⁸ Razlika između tekstualnih natpisa u nijemome filmu i onome u videoigrama često je u opsegu. Dok su u nijemom filmu tekstualni natpisi razmjerno sažeti i kratko traju jer ih se čita u stvarnom vremenu kontinuirane projekcije, u videoigrama cijele priče znaju biti tekstualno napisane, a igrač ima dovoljno vremena da ih pročita, ako to želi, jer je vrijeme čitanja pod kontrolom igrača.

videoigru. Na primjer, igra *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) počinjala je bez ikakvog narativnog cilja istaknutog u samoj igri, a tek bi na kraju imala neinteraktivni narativni segment spašavanja princeze. No cilj igre i okvirna priča, skupa s uputama za igranje, naznačeni su na kućištu kabineta povrh zaslona: “Traži skrivene objekte i pokušaj spasiti zarobljenu princezu”. Samo jedna rečenica, ali dovoljna za stvaranje narativnog okvira.



Slika 49 – Epitekstualne narativne i ludičke upute u gornjem desnom kutu arkadnog kabineta igre *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) (lijevo) i prizorni tekstualni uvod u priču igre *Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 1988) (desno). Izvor: *Rentmyarcade.net* (slika lijevo), *YouTube* (slika desno).

Ipak, filmski oblici i tehnike pripovijedanja najdominantniji su načini iznošenja priče u videoigrama. Filmsko “narativno uokvirivanje” (Klevjer, 2013) videoigara može se pratiti na barem dvije razine: u neinteraktivnim segmentima videoigara te unutar interaktivnih segmenata igre u kojima nije narušena mogućnost korisničke interventne djelatnosti.

4.1.1. Neinteraktivne sekvence

Mogu se razlučiti dva prepoznatljiva tipa neinteraktivnih sekvenci. Prvi tip odnosi se na one situacije tijekom igre u kojima se, unutar otprije zadanih vizualnih parametara, korisničke funkcije i interaktivne opcije “zamrznu” i igrač je prisiljen na promatranje prizora unutar kojega (više) ne može djelovati. Njegov avatar pomiče se programiranom putanjom, ili mirno stoji dok se odvija prizor; npr. svladani “šef” (engl. *boss*) umire u stilu, ili se mijenja krajolik. Ti su trenuci najčešći na prijelomnim točkama u igri, na kraju ili graničnoj točki nivoa, nakon čega, ako igra ne završava, igratelj vrlo brzo ponovno stječe kontrolu nad avatarom. Radi se o manjim “predefiniranim” trenucima unutar same igre na koje igratelj ne može (vjerojatno ni nema razloga) utjecati. Takvi neinteraktivni segmenti često su zanemareni i izostavljeni iz teorijskog razmatranja, no i oni pokazuju da se od nekih neizazovnih, banalnih interventnih akcija igrači mogu eliptično rasteretiti, a oni također igraču pružaju i određeni predah. I u stvarnom životu, koliko god bili uključeni u određeno zbivanje, ne interveniramo neprestano, nego ponekad jednostavno promatramo, makar to bio slijed zbivanja koji smo pokrenuli ili na koje smo utjecali vlastitim djelovanjem.

Drugi tip neinteraktivnih segmenata čine filmski inserti (engl. *cut-scenes*). Radi se o posebno snimljenim (programiranim) sekvencama koje odudaraju od ostatka igre. Vizualni parametri u tim programiranim sekvencama razlikuju se od igrivog dijela: rezolucija i kvaliteta grafike u njima obično je na višoj razini, promatrački kutovi, točke gledišta i promatrački pokreti raznoliki su i promjenjivi, dinamični, nisu definirani nikakvom pragmatičnošću igranja. Ukratko, takvi segmenti imaju sve osobine filmskih uradaka, a često se tako i oslovljavaju (engl. *cinematics*).

Mnogi su se analitičari već bavili filmskim insertima u videoigrama i kako oni utječu na mehaniku igranja, ali i na doživljaj igre u cijelosti (primjerice, Weise, 2003; Newman, 2004: 71-76, 94-100; Klevjer, 2002; 2013; Cheng, 2007; Solarski, 2017). Neki su u njima vidjeli “nužno zlo” (Stanley, 2014) ili pak umjetnički nezreo način prezentiranja priče koji bi trebali zamijeniti drugi, koji su integralniji za medij (Jenkins 2005b: 57). Drugi su isticali da kombiniranje filmskih i igrivih dijelova čini zaseban jezik, s vlastitim pravilima i konvencijama (Cheng, 2007), odnosno da je to jedinstven način kreativnog izražavanja videoigara (Weise, 2003).

4.1.1.1. Odnos filmskih inserata i igre – metadiskursno reguliranje i usuglašavanje

Najčešća je funkcija filmskih inserata pružanje određene narativne osnovice koja istovremeno služi i kao oznaka cilja igre ili nivoa. No oni nisu uvijek narativni, već mogu biti i opisni, poetsko-dočaravajući ili ekspozitorni. Kao opisni, primjerice, služe za upoznavanje prostornog rasporeda određenog segmenta igre i olakšavaju orijentaciju igratelju. Kao poetsko-dočaravajući, između ostalog, služe atraktiviziranju igre koja slijedi ili osobitom interpretativnom isticanju određenog mjesta u igri. Kao ekspozitorni vrlo često služe za upoznavanje igrača s mehanizmima i pravilima igre, za učenje kontrola i načina funkcioniranja mehanike igre. Nenarativnim filmskim insertima i njihovom funkcionalnošću pozabavit ću se nešto kasnije, no ovdje je bitno naglasiti da je jedna od jako važnih funkcija svih neinteraktivnih segmenata videoigara *metadiskursna*. Oni pomažu regulirati ludičko izlaganje, odnosno oblikovati iskustva same igre; učiniti je zanimljivijom i izazovnijom, tj. strukturirati redoslijed samoga igranja. Ako je u određenoj videoigri ili cijelom žanru videoigara glavni izlagački sustav ludički, filmski se neinteraktivni segmenti prema njemu odnose kao dodatni izlagački sustav, odnosno, prema Genetteovoj (1997) terminologiji koju koristi i Turković (2008b) – kao paratekst prema tekstu.

Takvi su segmenti paratekstualni po više osnovica. Tipično se videoigre igraju radi igre, a ne da bi se samo promatrale, pa se potezi i reakcije u igri obično više pamte nego sama priča ili neki njihov drugi neigrivi element. Po tome su neinteraktivni segmenti funkcijski podređeni glavnome tekstu koji je *igriv*, tj. dostupan za igračevo interventno djelovanje. Nadalje, filmski inserti kao paratekst često su tipski različiti od glavnoga teksta. Kao što smo već istaknuli, obično su promatrački raznovrsniji, s više montažnih prijelaza, a nerijetko su i u većoj rezoluciji.

Paratekstualni status nekih filmskih inserata vidljiv je i kada se uzme u obzir da se njihova funkcionalnost može ostvariti na različite načine, od kojih neki nisu filmski, kao što pokazuje već spomenuti primjer epitekstualnog uokvirivanja igra *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) u kojemu su uvod u priču i upute za igranje dane izvan zaslona. U novijim igrama iz serijala *Super Mario* te su upute odrađene filmski. Za upute za igranje upotrijebljeni su nedijegetski paratekstualni indikatori na zaslonu, ponekad i ekspozitorni filmski ulomci, a za priču – narativni filmski inserti.



Slika 50 – *Super Mario 3D svijet* (*Super Mario 3D World*, Nintendo, 2013) priču uvodi preko filmskog inserta.

Osim za uvod i ekspoziciju, filmski inserti služe i u iznošenju drugih dijelova fabularne dramske strukture videoigara. Narativni sadržaji videoigara najčešće se mogu razvrstati u tri ili pet faza klasične dramske fabularne strukture. Tih pet faza sačinjavaju ekspozicija, zaplet, radnja u usponu, vrhunac i rasplet, uz eventualni dodatak epiloga¹⁰⁹. Dizanju dramske, fabularne tenzije do kulminacije obično odgovara i dizanje zahtjevnosti igre. U tipičnoj videoigri nivoi, protivnici i prepreke postupno bivaju sve teži, da bi posljednja borba ili posljednji izazov u pravilu bili najteži. Svladavanje tih prepreka zahtijeva određeno učenje i svladavanje mehanike igre, ovladavanje vještinom i prikupljanje objekata koji pojačavaju avatara i omogućuju napredak.

Često je naracija u videoigrama izlagački dvovrsna: s jedne strane, odvija se preko filmskih inserata, a s druge, preko samo igre, odnosno uz igračevo interventno asistiranje. U takvim uvjetima filmski su inserti i u metanarativnoj funkciji: služe razgraničavanju i povezivanju cjelina i podcjelina, naglašavanju važnih mjesta u naraciji te u specificiranju interpretacijske vrijednosti naglašenog mjesta. Tu metanarativnu funkciju nemaju samo

¹⁰⁹ Klasičnu dramsku strukturu u svojim su poetikama definirali antički autori poput Aristotela (1977; ideja o tri čina drame) i Horacija (1998; tri do pet činova), a u 19. stoljeću Freytag (2004; pet dijelova dramske kompozicije). Izravno je na Aristotelovoj trodijelnoj strukturi svoju teoriju interaktivnih priča izgradila Laurel (1986; 1993), a nju je propagirao i Skolnick (2014) u svom instruktivnom priručniku za dizajnere videoigara. Freytagovu peterodijelnu kompoziciju dramskoga djela, ne referirajući se izravno na njega, u analizi videoigara koristi Solarški (2017).

filmski inserti, već i drugi filmski metadiskursni elementi poput popratne glazbe ili naratorova iskaza i u samim igrivim dijelovima¹¹⁰.

U onim videoigramama u kojima se nijedna od ključnih faza fabularne strukture ne ostvaruje tijekom igračevog interventnog djelovanja, nego isključivo preko narativnih filmskih inserata ili nekih drugih verbalnih ili statičnih vizualnih ulomaka, cijela je priča u određenom smislu tek paratekst igre, odnosno naracija je u potpunosti metadiskursna prema ludičkom diskursu. U takvim igrama ponekad dominira neki drugi tip filmskoga izlaganja koji nije narativan, ali koje svejedno sadrži određene elemente priče.

To je osobito očigledno u brojnim edukacijskima igrama s pričom. Priča igre *Disney: Mikijeva tipkačka avantura* (*Disney: Mickey's Typing Adventure*, Individual Software, 2012) o skidanju čarolije koja je zavládala zemljom Tiplandijom ima isključivi cilj zainteresirati igrača za vježbanje tipkanja. Uspješnim rješavanjem tipkačkih izazova prolazi se Tiplandijom i u etapama se postupno uklanjaju negativne posljedice čarolije koja je zavládala tom zemljom i zadala probleme Disneyjevim likova. Inače je u toj igri dominantnije filmsko ekspozitorno izlaganje koje uči igrače kako tipkati na pravi način.

Nasuprot takvim igrama u kojima priča ima gotovo isključivo metadiskursnu, regulativnu funkciju prema ludičkome izlaganju, neke videoigre orijentirane su na svoju priču u toj mjeri da je sama igra u njima sekundarno izlagačko obilježje. U njima je igra u metadiskursnoj funkciji prema narativnom izlaganju. Neki im kritičari i teoretičari stoga i osporavaju status igre, no one nedvojbeno imaju interventne mogućnosti koje ipak na neki način dodatno uvlače igrača u priču. Često se takve videoigre nazivalo interaktivnim filmovima, filmskim igrama, interaktivnim ili vizualnim romanima¹¹¹, čime se isticao primat njihovih "staromedijskih" izlagačkih strategija. To su ponajviše FVM-igre, igre s QTE-mehanikom ili s opcijama jednostavnog odabira kao dominantnim načinom interventne ovlaštenosti igrača. Vještina igranja u njima obično ne dolazi posebno do izražaja i ne razvija se, a zapreke u prolasku takvih igara obično nisu velike¹¹². U igri *Jaka kiša* (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010), štoviše, naracija se nastavlja bez obzira na eventualne igračeve

¹¹⁰ Metanarativni aspekti pripovijedanja izvedeni prema Turkoviću (1990c).

¹¹¹ Vizualni romani ponajviše se sastoje od statičnih slika i teksta, ali uz zvukovnu naraciju i popratnu glazbu eventualno mogu sadržavati i pokretno-slikovne segmente. Mehanika je u njima jednostavna i tipično se sastoji samo od klikanja kojim se "odmotava" naracija, no obično se i priča u njima grana u više smjerova. Najpopularniji su u Japanu, a najčešće i jesu u vizualnoj formi *mange*, odnosno *anima*.

¹¹² Iznimka bi donekle bile igre poput *Zmajeve jazbine* (*Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983) koje su funkcionirale na novčiće, pa su stoga za cilj imale na neki način otežati prolazak igre. Tako se u njima trebala razviti vještina memoriranja QTE-sekvenci.

propuste u izvedbi, ali s posljedicama za likove i radnju. U takvim “filmskim” igrama bitno su manje izražena neka vizurna i izlagačka obilježja koja su tipična za videoigre, poput dominantne jednoperspektivnosti ili manjeg broja rezova, odnosno filmske montaže.

Takve bi videoigre u određenoj mjeri funkcionirale i u samo promatračkom modalitetu, a preko svoje interventne opcionalnosti ostvaruju određeni stupanj ludičke imerzije i služe za odabir jednoga od više narativnih pravaca. U igrama u kojima igrač prvenstveno bira smjer kojim će se višestruka priča razviti, mehanike igre u funkciji su razvijanja točno određene narativne linije, jedne od više mogućih. Osim spomenutih, drugi bi primjeri bile Telltaleove serijalne igre *Hodajući mrtvaci* (*The Walking Dead*, Telltale Games, 2012), *Igra prijestolja* (*Game of Thrones*, Telltale Games, 2014. – 2015.) i druge.

Između ovih dvaju krajnosti cijeli je niz videoigara u kojima je teško ustanoviti ima li ludičko ili narativno izlaganje primat. U nekima se od njih puno naracije odvija tijekom same igre ili priča ima važnu ulogu u ukupnom izlaganju. Igranje je u njima također izazovno i gradirano te zahtijeva određeni stupanj ovladavanja i napretka u vještini. U nekima filmski inserti zauzimaju izrazito velik dio samog slikovnog izlaganja, i premda je sama igra u njima također važna u ukupnom doživljaju igre, nikako se ne može reći da su brojni narativni ulomci manje bitni i da ih se neće pamtiti u približno istoj mjeri kao i same postupke u igri. U njima će, pak, ključna tendencija biti usuglašavanje raznovrsnih izlagačkih strategija u pružanju jedinstvenoga doživljaja.

Dakle, kada se razmatra komunikacijska svrhovitost naracije naspram igre, ugrubo je videoigre moguće podijeliti u tri velike skupine. One u kojima je filmsko i općenito narativno izlaganje sekundarno samoj igri, one u kojima je igra sekundarna filmskome (narativnome) izlaganju, te one u kojima je i jedno i drugo jako važno te nije lako ustanoviti koji je izlagački sustav dominantan.

4.1.2. Interaktivne sekvence

Ovisno o načinu djelovanja igratelja, filmsko izlagačko strukturiranje interaktivnih segmenata videoigara može se pratiti na razini nedijegetskih akcija i izbornika, te na razini dijegetskih segmenata.

4.1.2.1. Nedijegetski segmenti

Videoigre nisu preuzele samo filmske načine prikazivanja prostora i točke gledišta, o čemu je već bilo riječi u prethodnim poglavljima, nego i njihovu sekvencijalnu logiku izmjene kadrova. Premda se u teoriji znalo isticati da u grafičkim izbornicima računalnih sustava prevladava antimontažna tendencija ili estetika (v. Manovich, 2001: 143-144), u samim izbornicima videoigara primjenjuju se gotovo sva montažna rješenja kakva su prisutna i u filmu.

Djelatnost u nedijegetskim izbornicima najčešće nije izravno narativna, ali često ima posljedice za dijegetski svijet preko odabira koje je igrač izvršio. Redoslijed odabira nivoa, izgled samoga lika, njegove mogućnosti kretanja i postura mogu imati utjecaj na ukupnost značenja i priče koja se ostvaruje u videoigri. Osim toga, često nedijegetski izbornici sadržavaju sumativni, statistički prikaz igračevog djelovanja u određenom nivou.

Prijelazi između kadrova koji se tiču nedijegetskih izbornika okvirno se mogu podijeliti u dvije skupine. Prva je izmjena kadrova unutar istoga izborničkoga, nedijegetskoga ambijenta, s jednoga na drugi izbornik. Drugu skupinu čine prijelazi iz nedijegetskog izbornika na dijegetski neinteraktivni ili interaktivni segment, ili obrnuto, prijelaz iz dijegetskoga prizora u izvandijegetsko sučelje. U oba slučaja igrač je tipično svjestan kauzalnih veza između različitih kadrova i sam je svojim djelovanjem posrednik u njihovoj izmjeni. Najčešće to čini odabirom jedne od ponuđenih opcija koja inicira prelazak na sljedeći izbornik ili na samu dijegetsku radnju. Tipične su takve naredbe za iniciranje sljedećega kadra, nakon što je završio s potrebnim radnjama u izborniku, “start”, “nazad”, “naprijed”, “ok”, “otkaži”, “izađi” itd. Obično tijekom dijegetskog interaktivnog segmenta igrač ima mogućnost pokrenuti neki tip izbornika preko kojega može sprovesti razne nedijegetske

naredbe, poput promjena nekih audiovizualnih i kontrolnih parametara ili snimanja progresu, ali i dijegetske naredbe važne za igru. Treba naglasiti da u izbornicima često ne dolazi do promjene cijelog kadra, nego samo do promjene vidljivih opcija. Izbornički se elementi smjenjuju povrhu temeljnog kadra, obično tako da velikom brzinom ulaze i nestaju iz njega.

U videoigrama najčešći su montažni prijelazi rez, zatamnjenje-otamnjenje, zavjesa, a neki su od njih izrazito filmski stilizirani poput zatamnjenja maskom.

Primjer igre koja sadrži niz raznovrsnih, filmski stiliziranih montažnih rješenja u dijegetskim izbornicima bila bi *Super Mario 3D svijet* (*Super Mario 3D World*, Nintendo, 2013). Nakon pokretanja igre, dok igratelj još nema mogućnosti djelovanja jer se igra učitava, na zaslonu će se izmijeniti dvije statične slike. Prva je slika svojevrsna naslovnica, plakat na kojemu su uz naziv igre prikazani glavni likovi u nekim od karakterističnih poza i situacija u kojima će biti i u samoj igri (slika 51 – 1). Nakon brzog zatamnjenja i otamnjenja pojavljuje se druga slika koja je grafički nedijegetski prikaz mogućih upravljača kojima se igrač može služiti (slika 51 – 2). Nestanak tog kadra zatamnjenjem priprema je za dijegetske izbornike koji prethode samoj igri. Dok je kadar još taman čuje se Marijev piskutavi glas koji govori naslov igre, da bi se zaslon otamnio zavjesom prema lijevo (slika 51 – 3), otkrivajući prizor iz igre koji je i početni izbornik koji igrač može promatrati dok se ne odluči na pokretanje igre pritiskom naredbe “start” (slika 51 – 4).



Slika 51 – Otvaranje igre *Super Mario 3D svijet* (*Super Mario 3D World*, Nintendo, 2013).

Nakon odabira pokretanja igre, taj se kadar zatamnjuje kružnom maskom (slika 52 – 1), da bi istovjetno otamnjenje na svijetloj pozadini nudilo izbor svijeta ili snimljene igre (slika 52 – 2), a potom i lika (slika 52 – 3). Te se dvije izborničke opcije nakon korisničkog izbora izmjenjuju velikom brzinom povrh temeljnog kadra, pa u tim segmentima ne možemo govoriti o montaži u užem smislu riječi. Nakon odabira lika / likova, prijelaz na narativni filmski insert koji prethodi samoj igri ponovno je izveden montažnim zatamnjenjem maskom, tj. sužavanjem kruga (slika 52 – 4).



Slika 52 – Prijelazi unutar nedijegetskih segmenata igre do početka filmskoga inserta u igri *Super Mario 3D svijet* (2013).

Prolaz kroz izbornike može se odraditi i bez montaže, uklanjanjem dijegetskog izbornika koji je prikazan povrh početnog, najčešće opisnog kadra, a za to je dobar primjer igra *Braća: Priča o dvama sinovima* (*Brothers: A Tale Of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013). Kao i mnoge druge videoigre, i *Braća: Priča o dvama sinovima* (2013) otvara se filmski uobičenom najavnicom u kojoj se u nekoliko kadrova prikazuju informacije o vlasnicima autorskih prava, dizajnerskom studiju, izdavaču i softveru u kojemu je igra napravljena. Najavnica završava dijegetskim kadrom oblačnog neba na kojemu se pojavljuje naslov igre i nedijegetska oznaka za njezino pokretanje (slika 53 – 1a). Nakon pritiska naredbe za pokretanje, vizura se pomiče panoramom dolje da bi otkrila osunčanu pučinu, a u

desnoj trećini obalu i stijenu na kojoj dječak kleči uz grob (slika 53 – 1b). Prizor je statičan, a jedino je kretanje u njemu ono valova, lišća na vjetru od kojih poneki i pada te male jedrilice koja vrlo polako isplovjava na pučinu. Povrh tog prizora nedijegetski je izbornik preko kojega se igra pokreće i preko kojega je moguće izvršiti određene prilagodbe postavki igre i naći najosnovnije upute. Unošenjem naredbe “igraj” početak filmskoga inserta unutar istoga kadra označava nestajanje nedijegetskih oznaka, pojačana izvanprizorna melodija i postupno panoramsko pomicanje vizure udesno. Vizura se uskoro počinje i približavati liku dječaka do srednjeg plana u kojemu jasno vidimo tužno dječakovo lice, a u pozadini se vidi jedino kopneni krajolik (slika 53 – 1c). Takvim pomacima vizure promijenila se i strana promatranja, jer dječaka se sada promatra sprijeda, za razliku od početne pobočne pozicije. Tek u tom trenutku rez na prizor groba i pučine iz gledišta lika (slika 53 – 2) označava kraj kadra koji je time povezao najavnicu, izbornički segment igre i filmski insert.



Slika 53 – Kontinuirani prijelaz između najavnice, nedijegetskog izbornika i filmskog inserta pomacima vizure unutar istoga kadra u igri *Braća: Priča o dvama sinovima* (*Brothers: A Tale Of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013).

4.1.2.2. Dijegejski segmenti

Već su strukturalisti istaknuli poveznicu između narativne strukture i one *agona* kao elementa igre te važnost sukoba kao tipične pokretačke snage priča, a to je osobito vidljivo, primjerice, u grčkim tragedijama (v. Arsenault, 2013: 475). Dakle, agonalni aspekt naracije vezivni je faktor ludičke igre i priče. U tom je smislu ludički vid igre u svojoj osnovnoj strukturi načelno fabulativan. Osnovica fabulativnosti ludičkih videoigara sadržana je u činjenici da se igrač, najčešće preko avatara, snalazi u problemskim situacijama koje nastoji razriješiti. Iz toga proizlazi da je zbivanje u samoj ludičkoj igri, u njezinim interaktivnim dijegejskim segmentima, na neki način narativno, makar u niskom stupnju razrađenosti i makar je ta narativnost, kako je istaknula Pearce, bitno različita od narativnosti drugih pripovjednih medija (usp. Pearce, 2004: 144). S druge strane, paidijske igre, pa tako i videoigre, nisu intrinzično narativne, jer nemaju u sebi inkorporiranu problemsku strukturu koja traži razrješenje i nemaju jasno zadani cilj koji protonarativno strukturira igru i njezino izlaganje, već je zbivanje u njima strukturirano relativno slobodno i u cjelini izlaganja nije usredotočeno “na stvaranje cjelovite predodžbe o određenom slijedu zbivanja” (Turković, 1990c: 209).

Dakle, mimo eventualnog narativnog okvira neinteraktivnih i nedijegejskih segmenata videoigara, i sami prizori u ludičkim igrama svojom strukturom jednim su dijelom inherentno narativni, a i strukturirani su nekim tipičnim filmskim izlagačkim tehnikama.

Filmsko narativno izlagačko strukturiranje interaktivnih dijegejskih segmenata videoigara može se pratiti na dvjema razinama: na razini glavnog izlagačkog sustava koji podrazumijeva prizorna praćenja, te na razni dodatnih izlagačkih sastojaka, odnosno na diskursnoj i metadiskursnoj razini¹¹³.

¹¹³ Podjela izvedena prema Turkoviću, 2008b.

4.1.2.2.1. Glavni izlagački sustav

Glavnim narativnim izlagačkim sustavom predočavaju se prizorna zbivanja koja čine priču, a sastoje se od prizornih situacija i zbivanja te od oblika promatranja prizora i sižejnih, diskursnih postupaka (Turković, 2008b). Ono što je karakteristično za videoigre to je da se preko narativnog predočavanja prizornih zbivanja ujedno daju i upute igračima kako igrati i što im je činiti u prizornoj situaciji. Dakle, naracija se u videoigrama odvija i kroz igru. Narativni izlagački signali često su ujedno i oni ludički. Promatrački uvjeti, izgled ambijenta, prizorni zvukovi i zbivanja ne pružaju samo informacije o razvoju narativne dinamike nego i upućuju igrača na poželjan način interventnog djelovanja u danom prizoru, odnosno na onaj način djelovanja koji su predvidjeli i unaprijed dizajnirali autori igre.

Nekoliko specifično filmskih načina predočavanja prizora posebno se može istaknuti kao primjer osobitog usmjeravanja igračevog interventnog djelovanja.

a) ambijent

Temelj i važan aspekt interakcije mnogih videoigara svladavanje je ambijenta koji sadrži razne prostorne prepreke i opasnosti. Na primjer, u brojnim segmentima *Pljačkašice grobnica* (*Tomb Raider*, Crystal Dynamics, 2013) igratelj mora svladati raznolike ambijentalne izazove otoka na kojemu se našla Lara Croft, a oni uključuju planinski, stjenoviti teren, rijeke i vodopade, spilje, rudnike i druge ruševne građevine itd., pri čemu avatar može i poginuti. Ambijent je ujedno često i zagonetka u kojoj igrač treba odgonetnuti kojim putem krenuti ili kojom kombinacijom interventnih poteza premostiti naizgled neprelaznu prostornu zapreku. Na taj je način ambijent istovremeno dio i fabulativne i ludičke strukture.

Tip ambijentalnog svjetla također je i narativno i ludički važan. Jasno osvjetljenje omogućuje igraču da vidi sve što treba za snalaženje u prizoru i za interventno djelovanje. Raznoliko osvijetljeni ili zasjenjeni dijelovi ambijenta (i eksterijernog, ali osobito interijernog) mogu skrivati ili otkrivati važne elemente prizora, a pritom mračnija stanja prizora mogu uzrokovati probleme u snalaženju.

Meteoroška stanja kao dio ambijentalne atmosfere (v. Turković, 2013a) nerijetko se koriste kao prepreke za kretanje ambijentom, odnosno za igračevo snalaženje u njemu. Snijeg, kiša, magla, oluje raznih vrsta sa svih mogućih fikcionalnih svjetova i prostora, ali ponekad i izrazito jako sunce, načelno smanjuju preglednost, a time i otežavaju mogućnosti igračevog

djelovanja. Uz to, osvjetljenje i atmosferilije imaju važan doprinos u stvaranju raspoloženja koje prati fabularne situacije.

Uvjeti kretanja ambijentom, odnosno osobine površina po kojima i unutar kojih se avatar kreće kao i njegova opremljenost za gibanje u tim uvjetima nisu samo elementi igre nego i fabulativnosti videoigara. U svim neapstraktnim ludičkim videoigrama u kojima i fizika dijegetskog svijeta nije apstraktna, ona se temelji na nekim prirodnim pojavama koje su ujedno i narativno relevantne. Razlike u načinu, brzini i općenito dinamici kretanja koje su uvjetovane površinama poput leda, vode, blata, trave, ceste, zračnog ili svemirskog prostranstva te u obliku, mogućnostima kretanja i opremi avatara, utječu ne samo na razlike u samom načinu igranja nego i na ostvarivanje narativnih značenja.

Samo geometrijsko oblikovanje okoliša i likova, kao i njihov usuglašeni ili kontrastni odnos, također može sugerirati neka narativna značenja, a Solarski izdvaja tri temeljna oblika: krug, kvadrat i trokut (2017).

b) kretnje avatara, drugih likova i objekata u igri

Osim što je samo akcijsko svladavanje ambijenta prema cilju jezgreno fabulativno, to su i same borbe ili nadmudrivanja avatara s antagonistima i pokretnim objektima. Naime, temelj je dobrog dijela interakcije u mnogim videoigrama prilagođavanje djelovanju drugih objekata i likova te planiranje, izbjegavanje i njihovo eventualno uništavanje. Primjerice, igrač treba naslutiti opasnost iz antagonistovog zamaha nekim oružjem i pravovremeno se izmaknuti ili eliminirati prijetnju prije nego što ona rezultira negativnim posljedicama po avatara.

Takvim, interventno-didaskaličnim prizornim pokretima mogu se smatrati i gestualne naznake samog igračevog avatara i drugih likova koji ne predstavljaju neposrednu opasnost, nego usmjeravaju igrača kuda se treba uputiti ili na što u prostoru treba obratiti pozornost. U igrama u trećem licu jedna je takva tipična kretnja svojevoljni pogled avatara u određenom smjeru nad kojim igrač nema kontrolu, a koji sugerira da tim smjerom treba krenuti ili da se tu nalazi neki objekt važan za rješavanje zagonetke.

Facijalni izrazi podvarijanta su gestualnog načina usmjeravanja igračeve pažnje. Primjerice, uspješno iščitavanje govora tijela i osobito facijalnih ekspresija drugih likova od velike je važnosti u detektivskoj igri *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011). Uspješnost rješavanja kriminalističkih slučajeva i razvoj fabule ovisi hoće li igratelj ispravno protumačiti govori li lik kojega ispituje istinu ili ne.

c) parametri kadra

U videoigrama je vizura fiksirana uz avatara u pravilu dinamična i slijedi njegovo kretanje i djelovanje. Kao rezultat tog praćenja kretanja i djelovanja avatara česti su i skokovi u kadru, koji su najčešće rezultat avatarovog prolaska kroz raznovrsne prostore koji zahtijevaju različito kadriranje, ili ih inicira sam igratelj prelaskom na ponešto izmijenjeni modalitet interventnog djelovanja, primjerice, kada želi nanišaniti antagoniste. Promjenama plana, izreza kadra kao i dinamičnim kretanjima vizure tako se često u videoigrama naglašavaju određena mjesta u naraciji, ali one istovremeno služe i omogućavanju bolje interventne djelatnosti igrača.

Usmjeravanje igračevog kretanja i djelovanja može biti izvedeno i mizanscenskim prostornim rasporedom likova unutar kadra, odnosno njegovom kompozicijom. Bez obzira na vizuru igrač će biti privučen istraživanju onih prostora u kojima su smješteni određeni likovi ili objekti, a još više ako oni i svojim kretnjama i/ili posebnim osobinama također privlače pozornost igrača.

Decentrirana kompozicija kadra, u kojemu avatar nije u središtu nego u njegovoj periferiji (usp. Turković, 2014), također može biti u službi uputa za kretanje. Takva kompozicija “*svraća pažnju 'ispražnjenom dijelu'* – onom dijelu ambijenta (prostora) koji je ‘ispražnjen’ decentriranjem” (Turković, 2014), motivirajući igrača da pomakne avatara u taj prostor. Primjerice, u igri *Braća: Priča o dvama sinovima* (2013), kada se protagonisti trebaju popeti na stijenu, vizura će se pomaknuti prema gore, ostavljajući dva lika kojima igrač upravlja na dnu prizora. Premda igrač i dalje ima opciju kretanja prema dolje, otvoreni prostor prema gore nedvojbeno će mu sugerirati u kojem se smjeru treba kretati. Takav ispražnjeni prizorni prostor unutar kadra u filmskoj teoriji označava se i kao “akcijski prostor” koji motivira naknadnu vizuru (usp. Turković, 2014), odnosno u slučaju videoigara, najčešće upozorava igrača da na to mjesto treba pomaknuti avatara ili da će u taj prostor uskoro ući neki (zahtjevniji) antagonist.

d) prizorni zvuk

Prizorni (dijegetski, ambijentalni) zvukovi u filmskoj se teoriji definiraju kao oni kojima je izvor u promatranom prizoru, odnosno kao oni koji imaju “očigledan izvor unutar predodređenog svijeta i koji su dijelom slušne i vizualne strukture predodređenih prizora” (Turković, 2008b: 117). Zvukovi, naravno, ne moraju biti narativni, ali često to jesu. Artikulirani zvukovi, odnosno komunikacija uobličavanjem glasovnih poruka likova u prizoru uobičajen je način izricanja nekih stvari važnih za priču, odnosno važno sredstvo razvoja naracije. No i prizorni

šumovi, odnosno oni zvukovi “koji ne proizlaze iz djelatne, razrađene artikulacije, nego bivaju proizvedeni zvukotvornim zbivanjem” (Turković, 2013b) mogu imati fabulativna značenja. Na primjer, kada se čuju koraci avatara pri pokretima vizure, iako se avatara ne vidi, to je indikacija da vizura doista pripada avataru i da igrač gleda zbivanje iz “subjektivne vizure” avatara. Također određeni šumovi mogu karakterizirati ambijent i atmosferu prizora u kojem se igrač snalazi, pa je prisutnost takvog šuma “standardno” obilježje dijegetskog svijeta.

No bez obzira na vrstu, prizorni zvukovi mogu ujedno biti i ludički signali koji igraču izravno ili sugestivno naznačuju kako treba interventno djelovati u određenom prizornom trenutku. Na primjer, neki lik u prizoru može verbalno igrača upozoriti na neku nadolazeću prijetnju ili na što da obrati pozornost. Šum ili neartikulirano glasanje nekog antagonista može biti indikacija njegovog sljedećeg poteza, primjerice, napada, na temelju koje igrač može pravovremeno reagirati.

4.1.2.2.2. Dodatni, metadiskursni izlagački sustav

Da bi se igratelj mogao snaći u glavnom narativnom izlaganju, odnosno da bi mogao bolje razumjeti naraciju, ali i ono što se od njega interventno očekuje, videoigre su iz filma preuzele i niz dodatnih izlagačkih postupaka koje se na taj način mogu označiti kao metadiskursni, tj. metanarativni (v. Turković, 1990c; 2008b). “Metanarativni su oni postupci koji dijelom odvlače pažnju od prizora i prizornog toka a privlače je na sebe, ili oni koji odstupaju od uobičajenih postupaka te time daju posebnu važnost izlagačkom mjestu na kojem se javljaju. Među takve postupke spadaju: *filmska interpunkcija*, *stilske figure*, *stilizacijski postupci*, *nenarativni inserti*, *naratorovi iskazi* i *popratna glazba*” (Turković, 1990c: 210). Posebno ću se osvrnuti na one filmske metadiskursne postupke i signale koji su najprisutniji u videoigrama, a u kojima će se pokazati da oni najčešće ne reguliraju samo narativno izlaganje, nego i ono ludičko, odnosno oni također usmjeravaju igračevo interventno djelovanje¹¹⁴. Ti metadiskursni signali dalje se mogu podijeliti na metadiskursne orijentire i na stilizacijske signale (Turković, 2008b: 212-214).

¹¹⁴ Metadiskursna funkcionalnost nenarativnih umetaka već je obrađena u poglavlju o neinteraktivnim segmentima videoigara, odnosno, konkertnije, filmskih inserata u videoigrama (v. poglavlje 4.1.1.1). U tom smislu u videoigrama metadiskursni mogu biti i narativni filmski umetci, a ne samo oni nenarativni.

4.1.2.2.1. Metadiskursni orijentiri

Kao najvažnije metadiskursne orijentire Turković izdvaja filmsku interpunkciju, naratorske iskaze, popratnu glazbu i verbalne neprizorne ispise (usp. 2008b: 213).

a) filmska interpunkcija

Montažna rješenja koja ne dokidaju mogućnost korisničkoga djelovanja nisu toliko česta pojava u videoigrama sa složenijom mehanikom igranja. Kako se radi o izuzetno brzim promjenama vizure, ponekad je takve rezove teško razlikovati od naglih, skokovitih pomaka vizure uz koje se često usporedno nalaze. Dakle, takvi su rezovi najčešće neprimjetni i koriste se u sličnim situacijama kao i skokovi u kadru, na primjer, za otvaranje novog prostora, osobito prilikom promjene smjera kretanja avatara i pojave nekih prostornih zapreka koje bi zapriječile vizuru koja prati avatara u trećem licu. Primjerice, kada igrač s Larom Croft u igri *Pljačkašica grobnica* (2013) ulazi u pukotinu u zidu, u kojoj se treba skrenuti lijevo da bi se došlo do druge prostorije, zid bi neminovno zakrio pogled na Laru (slika 54 – 1). U nekim videoigrama u takvim slučajevima kamera prolazi kroza zid, no u ovoj su se odlučili na montažno rješenje, pa se u onom trenutku kada zid počinje zaklanjati avatara, neprimjetnim rezom vizura hitro prebacuje na sljedeći kadar koji prati Laru unutar pukotine (slika 54 – 2). Vizura nije prošla kroza zid, nego ga je samo montažno preskočila, a da igraču ni na trenutak nije bila uskraćena kontrola nad avатаром.



Slika 54 – Neprimjetni montažni rez u interaktivnom segmentu *Pljačkašice grobnica* (2013).

Prilikom montažnih prijelaza kontrola je igraču ponekad ipak uskraćena, ali samo na djelić sekunde, toliko kratko da on gotovo da ni ne može registrirati da nije mogao djelovati.

Takvi se rezovi unutar igre najčešće javljaju na početku kraćih sekvenci koje prikazuju produljeno djelovanje avatara na temelju naredbe igrača, a koje odgađaju mogućnost unosa nove interventne akcije. Uskraćenost kontrola igraču pritom se često skraćuje i prikriva dodavanjem neke jednostavne komande, poput stiskanja jedne tipke u pravom trenutku. Primjerice, u *Pljačkašici grobnica* (2013) nakon što se avатарom dostatno prišulja antagonistu, igraču se pojavi opcija stiskanja tipke kojom će ga eliminirati na drugačiji način od dominantne pucačke mehanike igre (slika 55 – 1). Kada igrač pritisne tipku za djelovanje, rezom se mijenja vizura u kojoj igrač sada ima pogled na Laru sprijeda (slika 55 – 2a). Ona počinje gušiti antagonista lukom, a da bi igrač zadržao osjećaj interventne kontrole nad zbivanjima u prizoru, traži se od njega relativno banalna radnja pritiska tipke “X”, bez čega bi potez bio neuspješan (slika 55 – 2b).

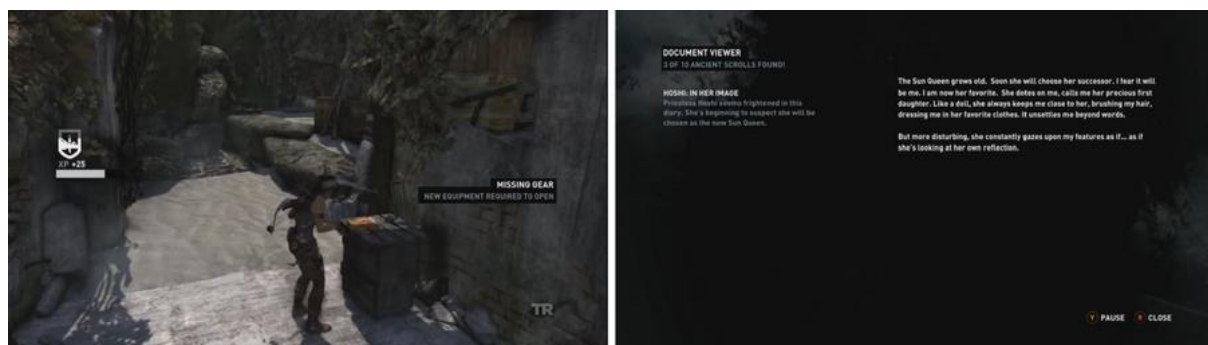


Slika 55 – Iniciranje interventne akcije u *Pljačkašici grobnica* (2013) koja na trenutak dokida igračevu kontrolu uz neprimjetni rez (1 – 2a). Neinterventna praznina smanjuje se i popunjava jednostavnom QTE-opcijom (2b) čime se pojačava osjećaj kontinuiteta igre.

Nakon takvih montažnih prijelaza koji na trenutak mijenjaju pogled na lik, vizura se panoramski brzo vraća na svoju standardnu poziciju s koje se motri lik (slika 58 – 2c), pa djelatni i promatrački kontinuitet ne dolazi u pitanje. Takve izmjene kadrova, koje omogućuju pogled na akciju iz druge perspektive, nisu nužne, ali su moguće i svakako pridonose atraktiviziranju akcije. U tom smislu treba istaknuti kako takva metadiskursna rješenja nisu oduvijek bila prisutna u videoigrama, nego su se počela opširnije primjenjivati tek u igrama s

početka 21. stoljeća. Postupno prihvaćanje nekih filmskih rješenja i konvencija za stvaranje određenih dramatičnih učinaka osobito je vidljivo kada se novije igre usporede sa starijima iz iste franšize i žanra. Tako je u ranijim nastavcima *Pljačkašice grobnica* vizura ne samo statičnija nego uključuje i bitno manju vizurnu raznolikost te izostanak filmskih montažnih rješenja u interaktivnim segmentima.

No montaža u interaktivnim segmentima ne zadržava uvijek prizorni kontinuitet kao u navedenim primjerima. Igrač u većini igara ima mogućnost ulaska u nedijegetske izbornike koji se često otvaraju u novom kadru. Također tijekom istraživanja prostora pojedini predmeti otvaraju novi kadar, čije je promatranje izvan vremenskog tijeka prizora. To mogu biti razni ormari, kovčezi ili druga spremišta iz kojih igrač izvlači određene predmete, ali to su i knjige, svisci, zasloni računala ili drugi nosioci tekstualnih, auditivnih ili vizualnih zapisa koje igrač potom promatra. Na primjer, kada otvori knjigu u *Pljačkašici grobnica* (2013), prizor se potpuno mijenja, kao i popratna glazba. Prizorni zvukovi, eventualni dijalozi koji su se mogli čuti, sve to zastane dok igrač pregledava nađeni zapis, uz glas Lare koja izražajno čita tekst. Igrač u svakom trenutku može preskočiti čitanje tog zapisa koji otkriva dio pozadinske priče dijegetskog svijeta, vratiti se u izborničke opcije i svoj inventar, ili nastaviti s igrom u prizoru u kojemu je i bio zastao.



Slika 56 – Montažni prijelaz iz prizora u tekstualni zapis knjige na koju je igrač naišao u *Pljačkašici grobnica* (2013).

b) naratorovi iskazi

Glas naratora, koji je u videoigrama često u obliku unutrašnjeg monologa avatara, a uključuje i avatarova prisjećanja nečega što su drugi likovi rekli, osim što razvija naraciju, također često ima didaskaličnu, usmjeravalačku funkciju unutar igre. Tako će unutrašnji monolozi Lare Croft u *Pljačkašici grobnica* (2013) često sadržavati i neke upute za djelovanje. Primjerice, u jednoj zatvorenoj prostoriji Lara će reći: “To staklo izgleda slabo”, čime je igraču natuknuto

kako djelovati u tom prizoru (slika 59 – desno). Taj je postupak inače čest i u avanturama u kojima se igrača tako ponekad upućuje na razrješenje zagonetke.

c) popratna glazba

Popratna glazba u videoigrama ima istu funkcionalnost kao i u filmu i služi emotivnom podupiranju radnje te reguliranju gledateljeva praćenja filmskoga izlaganja (v. Turković, 2008b). No u interaktivnim segmentima glazba često služi i kao metaludički signal i uputa za igranje. Na primjer, ako je glazba napeta i dinamična, usmjerava tip pozornosti i spremnosti igrača na određene akcije. Ako je spora, smirujuća i kontemplativna, usmjerava igrača na opuštanje. Popratna glazba ima jako važnu ulogu u videoigrama od njihove rane povijesti i dosta je već analizirana u teoriji (na primjer, Collins, 2008; Solarski, 2017: 77-93). Pritom je istaknuta važnost glazbe ne samo za narativno izlaganje nego i za mogućnosti igračeva interventnog djelovanja i načina kretanja kroz igru. Solarski to oprimjeruje igrom *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) u kojoj je kružna valna duljina melodije *Overworlda* u harmoniji s krivuljama Marijevih skokova kojima igrač upravlja (v. Solarski, 2017: 83-85).

d) verbalni neprizorni ispisi

Tipični su filmski izvanprizorni verbalni ispisi u videoigrama titlovi, koji se najčešće mogu po volji igratelja isključiti. No videoigre imaju puno razrađeniji sustav nedijegetskih verbalnih ispisa presudnih za usmjeravanje igračeve interventne djelatnosti, a o njemu je bilo riječi u poglavlju 2.2. Djelatni i informativno-didaskalični paratekst ne obilježavaju tipično filmska djela i funkcionalno su prevenstveno usmjereni na ludičko izlaganje, a tek sekundarno i ne uvijek i na ono narativno. Stoga se oni mogu smatrati elementima posebnog, ludičkog oblikovanja izlaganja, premda su u svojoj strukturi posve nalik filmskim neprizornim ispisima i vjerojatno su po uzoru na njih i oblikovani.

4.1.2.2.2. Stilizacijski signali

Filmske stilizacije narativnom priopćavanju ne pridonose samo metakomunikacijski nego i središnje komunikacijski (usp. Turković, 2008b: 214). One su u tom smislu “bifunkcionalne” (Turković, 2008b: 214), za razliku od “pretežite unifunkcionalnosti isključivo metakomunikacijskih kontekstualnih i orijentacijskih signala” (*ibid*). Stilizacije su, dakle,

istovremeno i dio glavnog pripćajnog sustava, i metadiskursni informativni dodatak izlaganju. Stoga se mogu promatrati na svim razinama glavnog izlagačkog sustava, odnosno mogu se prepoznavati kao “sistematski otkloni od izabranog priopćajnog standarda” (Turković, 1990e: 569). Kao otklon od uobičajenog, stilizacija pojačava pažnju gledatelja i njegovu razabiračku osjetljivost (usp. Turković, 1990e: 570) te naglašava posebna mjesta u naraciji. U videoigrama filmske stilizacije tipično naglašavaju i neke igrateljeve interventne opcije, a nerijetko mu se preko njih otežavaju mogućnosti djelovanja.

Po području nad kojim se izvode, moguće je razlikovati prizorne, promatračke, izlagačke i medijske stilizacije (Turković, 1990e: 570-571). Ovdje namjeravam pokazati samo neke tipične i prominentne filmske načine stilizacije u videoigrama.

a) prizorne stilizacije

Prizorne stilizacije tiču se otklona od standardnog prizornog zbivanja, primjerice, u dekoru, osvjetljenju, zbivanju itd. (usp. Turković, 1990e: 569). Tako indikatorom filmske stilizacije mogu biti i netipične kromatske vrijednosti prizora. Kromatska stiliziranost može biti parcijalno izvedena, kao u igri *Rub ogledala* (*Mirror's Edge*, EA DICE, 2008) ili u cijelosti, kao u igri *Limb* (*Limbo*, Playdead, 2010), koja je ujedno i primjer sugestivno stilizirane osvjetljenosti prizora.

U *Rubu ogledala* (2008) ambijentalni koloristički kontrast u ludičkoj je službi i označava igraču poželjne putanje kojima bi se trebao kretati. U pojedinim situacijama ruta bijega protagonistice kojom upravlja igrač označena je žarkim bojama, crvenom i narančastom, naspram plave pozadine grada (v. Solarski, 2017: 72-73). Konstantno isticanje takvih “živih” boja, po kojima je ta igra postala stilski prepoznatljiva, potiče poletnost i dinamičnost pokreta koje igroizvedba zahtijeva.

Limb (2010) je, s druge strane, u cijelosti stiliziran crno-bijelom fotografijom, kojom se, uz ekspresionistički oštre svjetlosne kontraste, sugerira sumoran i jezovit ugođaj, koji obilježava prizorno zbivanje i priču igre u cijelosti (v. slika 34).

U igrama koje nemaju striktne staze koje diskursno, središnje-izlagački usmjeravaju igračevu putanju, sâm izgled okoliša i ambijentalna atmosfera mogu metanarativno sugerirati kuda igrač treba krenuti. Takvo je metadiskursno usmjeravanje prisutno u igri *Putovanje* (*Journey*, Thatgamecompany, 2012), koju kao primjer ambijentalnog navođenja igrača ističe Solarski (2017), ali služeći se potpuno drugom terminologijom i u drugom teorijskom

kontekstu. U *Putovanju* (2012) smještaj planine u središtu kadra kao i njezin kontrastni trokutasti oblik naspram obliha pješćanih dina koje okružuju igratelja sugeriraju kamo se treba uputiti. Pogled igrača prema važnom objektu i cilju kretanja usmjerava i jaka svjetlost koja isijava iz te planine, stvarajući pritom i svjetlosni kontrast (usp. Solarski, 2017: 73-74). Igrač inače ni na koji drugi način nije upoznat s ciljem igre ili kuda se treba uputiti, a ima veliku slobodu djelovanja i kretanja, pa mu je dizajn okoliša jedini putokaz na početku putovanja.

b) promatračke stilizacije

Filmski stiliziranim promatračkim uvjetima mogu se smatrati svi parametri kadra koji odudaraju od dominantnog načina kadriranja u određenoj videoigri ili oni koji nisu optimalno prilagođeni interventnom djelovanju igrača. Ako zanemarimo “filmske videoigre” s limitiranim interventnim opcijama, takve stilizacije najčešće su u videoigramama u trećem licu, osobito u arkadnim avantura. U njima je vizura fiksirana uz avatara u pravilu dinamična i slijedi njegovo kretanje i djelovanje. Kao rezultat tog praćenja kretanja i djelovanja avatara česti su i skokovi u kadru, koji su najčešće rezultat avatarovog prolaska kroz raznovrsne prostore koji zahtijevaju različito kadriranje, ili ih inicira sam igratelj prelaskom na ponešto izmijenjeni modalitet interventnog djelovanja, primjerice, kada želi nanišantiti antagoniste. Promjenama plana, izreza kadra kao i dinamičnim kretanjima vizure tako se često u videoigramama naglašavaju određena mjesta u naraciji, ali oni ipak prvenstveno služe omogućavanju bolje interventne djelatnosti igrača.

No neki modaliteti promatranja prizora ne pomažu igraču ili čak otežavaju prolaženje određenih segmenata, ali zato doprinose pobuđivanju određenih emocija i prenošenju nekih značenja igraču. Takva je jedna filmska vizurna stilizacija u videoigramama nagli prelazak na ptičju perspektivu kakav imamo pri prolasku provalije preko debla u *Pljačkašici grobnica* (2013) (slika 57). Takva točka gledišta ne samo da nije uobičajena za tu igru nego nema ni praktičnu svrhu, jer igrač uz tu perspektivu neće lakše proći taj prostorni izazov. Ali takva vizura zato služi stvaranju napetosti i prikazu ranjivosti Lare Croft u tom segmentu igre, a pogled na dubinu ponora stvara određenu nelagodu kod igrača i bojazan neće li pasti. Taj bi osjećaj zasigurno bio ublažen nekom realnijom vizurom koja bi više bila usredotočena na deblo, a manje na proporcije ponora.



Slika 57 – Ptičja perspektiva u *Pljačkašici grobnica* (*Tomb Raider*, Crystal Dynamics, 2013) u službi dramatizacije igre.

Osnovni principi funkcionalnosti i značenjskih implikacija različitih rakursa u videoigrama uvelike su istovjetni onima u filmu. Donji rakurs najčešće sugerira “veličinu, moralnu, fizičku ili, barem, trenutačnu superiornost prikazivane osobe” (Peterlić, 1986: 741), dok je gornji “nadmoćna perspektiva” (Peterlić, 1986: 742). Srednji je rakurs¹¹⁵, dakle, načelno neutralan. U interaktivnim segmentima videoigara, koje su vizurno najčešće vezane uz pogled avatara, rakurs često ovisi o mizanscenskom položaju avatara i antagonista. U takvim uvjetima donji rakurs označava trenutačnu inferiornost igračeve pozicije naspram nekog antagonista. No ako je u kadru isključivo avatar prikazan iz donjeg rakursa i nema antagonista, što je u videoigrama izrazito rijetko, osobito u interaktivnim segmentima, onda takav kut snimanja označava njegovu superiornost. Gornji rakurs u odnosu prema antagonistu također sugerira igračevu superiornost, no kada u prizoru nema antagonista ispod avatara, gornji rakurs obično sugerira inferiornost i ranjivost igrača, kao što pokazuje i ekstremni gornji rakurs u prelasku provalije preko debla u igri *Pljačkašica grobnica* (2013).

S druge strane, vizura nagnuta na horizontalnu konstantu prostora kosog kadra (usp. Peterlić, 1990a) jednim dijelom izaziva “ravnotežnu nelagodu”, pa se kosi kadar, kao i u filmu, može koristiti za dočaravanje svih emocija kojima je u temelju nelagoda – za napetost, stravu, neuravnoteženost promatrača itd. U pojedinim segmentima horora *Vječna tama* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002) vizura se naginje kada su u prizoru neka antagonistička fantastična bića ili kada je avatar u stanju uznemirenosti, koju ta igra bilježi kao razinu “zdravog razuma”. Što je ta razina niža, kadar je ukošeniji.

¹¹⁵ Kada nema vizurnog nagiba (rakursa), onda se tu vizuru često naziva “normalnom”, “ravnom”, “horizontalnom” ili “nultim rakursom”.



Slika 58 – Kosi kadar u igri *Vječna tama* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002).

Optičko deformiranje slike također bi ulazilo u kategoriju promatračkih stilizacija. Slika se u videoigrama deformira, muti, iskrivljuje, svjetlosno ili koloristički saturira kada se želi prikazati osobito, iznimno stanje svijesti avatara. Najčešće se takve optičke deformacije događaju prilikom ozljede ili ranjavanja avatara, ali ponekad mogu odražavati i njegovu opijenost raznim supstancama ili osobito psihičko stanje. Takve su deformacije slike izvandijegetski pokazatelj koji može biti naznačen i nedijegetskim informativnim elementima na zaslonu poput trake zdravlja. One otežavaju prizorno razaznavanje, ali zato daju igraču dodatne informacije o zdravstvenom stanju protagonista te pridonose povezanosti igrača s avатарom. Uz takvo filmsko posredovanje psihološkog stanja lika ponekad je njime i teže upravljati, pa se u tom slučaju ozljeda avatara igraču prenosi i ludički, promjenom avatarovih reakcija na kontrole.

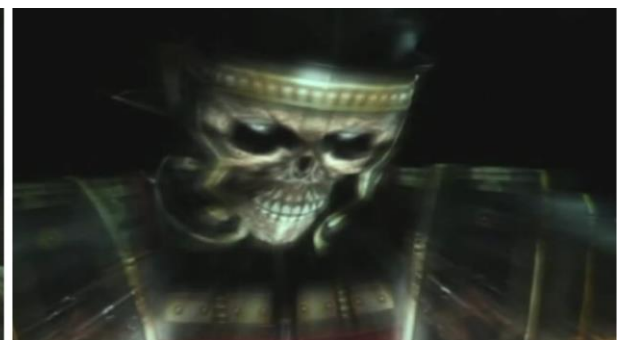
Posebni promatrački vidovi u nekim videoigrama, primjerice, Larina intuicija u *Pljačkašici grobnica* (2013), također koloristički mijenjaju slikovni prikaz, ali sadrže i neke pomoćne svjetlosne nedijegetske orijentire. Kada Lara Croft uđe u taj modalitet, slika je crno-bijela, a u situacijama kada je igrač u djelatnoj nedoumici, žuti svjetlosni stup sugerira kamo treba ići ili gdje treba djelovati. Ponekad se u tom modalitetu začuje i Larin unutrašnji monolog koji igraču daje sugestiju za daljnje djelovanje. No takvo reguliranje izlaganja spada u kategoriju verbalnog usmjeravanja pažnje.



Slika 59 – *Pljačkašica grobnica* (2013) – zamućivanje slike za dočaravanje stanja opasnosti i straha (lijevo) te pomoćni, crno-bijeli istražiteljski modalitet promatranja sa žutim svjetlosnim stupom i naratorskim uputama za rješavanje zagonetke (desno).

c) izlagačke stilizacije

Izlagačke stilizacije one su u kojima se otklanja od standardnog pripočajnog tijeka, kao, na primjer, u odstupanju od montažnog kontinuiteta (usp. Turković, 1990e: 569). Takav jedan otklon u igrama s dominantnim narativnim izlaganjem bila bi asocijativna montaža usred igre. Primjer diskontinuiranog prijelaza s kadra na kadar u interaktivnom segmentu igre može se uočiti u *Vječnoj tami* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002). Kada igrač nešto dulje ništa ne poduzima, na zaslonu mu se pojavi statična izvanprizorna slika krupnog plana zastrašujućeg čudovišta Piousa, koja stoji kao svojevrsni *screensaver* sve dok igrač ne unese neku komandu (slika 86). Igrač i dalje ima kontrolu i u svakom trenutku može svojim djelovanjem prekinuti prikaz koji je na zaslonu. Logika je pojavljivanja tog kadra u kontekstu igre isključivo dočaravajuća, a ne i uvjetovana prizornim zbivanjima, kauzalnim vezama ili prostorno-vremenskim nadovezivanjem. To asocijativno montažno rješenje usmjereno je isključivo za pobuđivanje određenih emocija kod igrača, tj. u ovom primjeru straha. U ukupnosti izlaganja, koje je narativno, takav je montažni prijelaz izrazito stiliziran.



Slika 60 – Asocijativni rez u igri *Vječna tama* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002).

d) stilizacije prizornog zvuka

Stilizirani prizorni zvuk onaj je zvuk kojemu je izvor u prizoru, ali je on pojačan s obzirom na ono kako bi ga gledatelj s obzirom na položaj vizure mogao čuti, ili je gledatelj u određenom smislu nesiguran oko njegova izvora: on bi mogao biti u prizoru, ali možda i nije. Na primjer, u situaciji kada je igračev avatar povrijeđen ili kada je u opasnosti, zna se čuti izrazito jako kucanje srca, koje pridonosi dodatnom stvaranju napetosti i nelagode, ali i potiče igrača na pojačani angažman. Takav je zvuk prizoran po tome što ga može čuti lik u igri, ali je njegova glasnoća indikacija dodatne, psihološke vrijednosti koju on u tom trenutku ima za lika, s obzirom da ga, osobito u igrama u trećem licu u kojoj je avatar na zaslonu na priličnoj udaljenosti od virtualne kamere, igratelj ne bi “realno” mogao čuti u toj glasnoći.

Poigravanja sa stilizacijom prizornog zvuka osobito su prisutna u horor-igramima¹¹⁶. *Vječna tama* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002) tako koristi niz zvukovnih manipulacija da bi zastrašila igrača i približila ga avataru koji je na rubu psihoze i bori se da sačuva zdrav razum. Zvuk se naglo stišava i potpuno nestaje, da bi u nekim drugim trenucima bio pretjerano pojačan. Povremeno se čuju i razna čudovišta, kucanje, odjeci koraka i slični zvukovi kojima izvor nije u prizoru.

4.1.2.2.3. Narativne izlagačke specifičnosti videoigara prema filmu

U interaktivnim dijegetskim segmentima videoigara narativna izlagačka razlika prema filmu ponajprije se očituje u perspektivizacijskim postupcima. U videoigramu točka je promatranja najčešće personalizirana i fiksna te većinom postavljena tako da omogućuje optimalno interventno djelovanje (usp. Poole, 2004: 93). Ako igrač donekle i kontrolira vizuru, on to čini prije svega pomicanjem avatara kroz prostor, a kamera se dinamično prilagođava njegovom kretanju i otkrivanju prostora u ravnini njegova pogleda. Mogućnosti kalibriranja vizure obično ne pružaju bolji pogled na igru, a drugačiji su parametri kadra tipično privremeni i prvenstveno služe igračevom upoznavanju s prostorom koji sadrži neki izazov za igrača.

Iz potrebe za kontinuiranim prikazom prostora koji neće remetiti igračevu interventnu ovlaštenost, montaža je u videoigramu bitno manje prisutna nego u filmu. Ipak, videoigre nisu u potpunosti odbacile montažu kako su znali ustvrditi pojedini teoretičari (Manovich, 2001; Galloway, 2006), a to smo i vidjeli u nekim prethodnim primjerima. Ne samo da su montažni

¹¹⁶ Horor-videoigrama osobito se bavio Perron (2009, 2012).

prijelazi gotovo neizbježni na kraju određenih sekvenci, u izmjeni nedijegetskih i dijegetskih igrih elemenata te filmskih inserata, nego su neke novije videoigre razvile metode kontinuirane montaže koje ne dokidaju igračevu kontrolu, a služe “pojačavanju igračevog pozicioniranja i dramatizaciji iskustva igre” (Nitsche, 2008: 126).

Davanje mogućnosti igraču da interventno djeluje i da inicira odvijanje sljedećih faza priče zahtijevalo je razvitak nekih osobitih pripovjednih tehnika i konvencija. Uz fiksiranje točke gledišta i minimaliziranje montaže, za detektiranje priče, a potom i mogućnosti djelomičnog iniciranja, uobičajen je raspored određenih narativnih informacija u ambijentu koje igrač uočava pomicanjem vizure i kretanjem. “Distribuiranje informacija kroz prostor igre” (Jenkins, 2005b: 58) tako postaje jednim od temeljnih načina fabuliranja videoigara u kojima dizajneri autorski kontroliraju narativni proces. Pritom je jako važno usmjeravanje pažnje igrača na one elemente koji će naraciju pokrenuti u pravome smjeru, ali Jenkins ističe i potrebu za redundancijom narativnih informacija, “jer se ne može pretpostaviti da će igrač nužno pronaći ili prepoznati značaj bilo kojeg ponuđenog elementa” (Jenkins, 2005b: 58).

Za usmjeravanje pozornosti igrača često se koriste brojni nedijegetski pokazatelji na zaslonu, didaskalični orijentiri kakvi nisu tipični za film. Oni također stvaraju svojevrсни nedijegetsko-informativni višak obavijesti usmjeren prvenstveno prema izvedbi igrača (v. poglavlje 2.2).

4.1.2.2.4. Elementi igre koji doprinose ostvarivanju narativnih značenja

Specifičnosti vezane uz interventne mogućnosti igrača također mogu bitno utjecati na narativno izlaganje videoigara. Od mnogih mogućnosti na koje mehanika igre i mogućnosti djelovanja igrača mogu utjecati na narativne i druge doživljaje videoigara, pri čemu se može očekivati da će neke nove inovativne metode tek biti osmišljene, izdvojio bih tri generalne kategorije koje su dio osam “elemenata dinamičke kompozicije videoigara” Solarskoga (2017: 118-120). Premda je pristup Solarskoga naraciji u videoigrama konceptualno i terminološki uglavnom bitno različit od mogega, neke su njegove ideje o načinima povezanosti igre i priče prilično uvjerljive.

a) linije kretanja

Elementi važni za osjećaj i izgled pokreta su oblik, njegova brzina, linijska opruženost i kontinuitet (usp. Solarski, 2017: 18-19). Tako u igri *Unutra (Inside)*, Playdead, 2016) ravna linija pokreta uzduž horizontalnih putova i vertikalnih ljestava naglašava distopijsku podvrgnutost disciplini u svijetu u kojemu se igrač kreće (usp. Solarski, 2017: 20). S druge strane, agresivne, trokutaste cik-cak linije kretanja u *Nadjačavanju (Vanquish)*, PlatinumGames, 2010) omogućuju igraču da se uživi u agresiju lika kojim upravlja (usp. Solarski, 2017: 20-21).

b) putanje

Putanje kojima se igrač kreće, osim što su fabulativno relevantne, također imaju emocionalni učinak na igrače (v. Solarski, 2017: 35). Kretanja prostorima u kojemu su putovi široki i ravni, pa se u njima igrač može slobodnije kretati, bez velikih skretanja, u igraču će izazvati bitno manje napetosti nego prostori kroz koje se mora kretati uz puno skretanja. Solarski u tom kontekstu uspoređuje različite nastavke *Velike krađe auta (Grand Theft Auto)*, 1997 – 2013), ustvrđujući da je u *Velikoj krađi auta IV (Grand Theft Auto IV)*, Rockstar North, 2008), veća napetost pojedinih segmenata postignuta izrazitijim kutnim nagibima ulica koje navode igrača da vozi agresivnije (v. Solarski, 2017: 35-37).

c) unos naredbi

Dizajneri videoigara često nastoje dio doživljaja i emocija priče koja se odvija na zaslonu prenijeti i preko pokreta koje igrač treba izvesti da bi unio naredbe. Pritom igračev fizički unos radnji ne mora nužno biti istovjetan, pa ni u potpunosti sličan prizornom djelovanju avatara. Nije nužno, dakle, u određenoj igri imati upravljački sustav pokretnih kontrola kakav su razvile određene igre koristeći vizualne senzore i posebne upravljače s mehaničkim sklopovima koje bilježe pokrete. Premda i same pokretne kontrole mogu biti vrlo učinkovite u prijenosu avatarovih doživljaja iz igre na igrača preko reflektivnih komandi koje mora odraditi, i obični sustav tipki može tu funkciju obavljati jako učinkovito. Na primjer, zahtjev za držanjem i nepuštanjem određene tipke može odgovarati dijegetskom djelovanju avatara koji se u tom trenutku mora rukama držati za neku gredu da se ne bi survao u ponor, kao što je slučaj u više sekvenci igre *Braća: Priča o dvama sinovima (Brothers: A Tale Of Two Sons)*, Starbreeze Studios, 2013). U igri *Voćni nindža (Fruit Ninja)*, Halfbrick, 2010) igrač siječe voće tako da prstima povlači linije po dodirnom zaslonu, imitirajući prstom potez fiktivne oštrice. I u brojnim drugim videoigramima od igrača se zahtijeva takvo simulativno, metaforično

i pojednostavljeno imitiranje prizornih akcija preko sustava komandi, bilo da su one tipkovne, ili podrazumijevaju neke druge poteze na upravljačkoj palici, dodirnom zaslonu ili kontroloru. Dio boli i napora protagonista u igri može se i fizički prenijeti na igrača dizajnerskim uvjetovanjem prolaska određenih sekvenci igre inzistiranjem na igračevoj provedbi naredaba koje izazivaju tjelesnu nelagodu, pa čak i ekstremnije i inače nepoželjne posljedice poput grčeva u prstima i rukama. U svakom slučaju, videoigre preko svojih interventnih mogućnosti imaju na raspolaganju i neka dodatna sredstva za prenošenje doživljaja i emocija u odnosu na film.

4.1.3. Ogledni primjer filmskog i ludičkog usuglašavanja – *Braća: Priča o dvama sinovima*

Povezanost narativnog i ludičkog izlaganja u videoigrama, kao što smo spomenuli, u više je navrata i na više primjera već bila dokazivana u teoriji. Pinchbeck (2009) je, primjerice, dokazivao funkciju priče u mehanici pucačina u prvome licu (FPS), Farrell (2014) se bavio ludonarativnom harmonijom u tzv. ozbiljnim igrama, dok je Solarski (2017) u svojoj studiji demonstrirao kako se tradicionalne pripovjedne tehnike mogu primijeniti na sve vrste igara – od linearnih do onih otvorenoga svijeta, sa ili bez filmskih inserata. S obzirom da je ta tema u njezinim raznim aspektima već uvelike pokrivena u teoriji, i s obzirom da sam se u ovoj studiji koncentrirao na tipske načine povezivanja dvaju raznorodnih retoričkih sustava, uz isticanje nekih sintagmatsko-konvergentnih načela koja su dosad donekle bila zanemarena ili nedovoljno istaknuta u konceptualnom okviru filmsko-komunikacijske teorije, ovdje imam namjeru tek još jednom istaknuti neke ključne točke svojeg istraživanja na jednom oglednom primjeru koji je, premda poseban, indikativan za mogućnosti videoigara u cijelosti.

Ulomke iz igre *Braća: Priča o dvama sinovima* (*Brothers: A Tale Of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013) već smo u nekoliko navrata naveli kao primjer filmskog reguliranja narativnoga izlaganja u videoigrama, a sada ću posebno istaknuti orkestriranje filmskog i ludičkog izlaganja na razini cijele igre.

U *Braći* (2013) ni priča ni igra nemaju izlagački primat, odnosno oba su elementa ravnopravna i usuglašena u dočaravanju sjetnog i bajkovitog svijeta u svoja dva-tri sata trajanja. Velik dio priče iznosi se preko same igre čija je osnovna mehanika kretanje prostorom i svladavanje spacijalnih prepreka koje često zahtijeva domišljato rješavanje

zagonetki. Cilj je dovesti braću do stabla života u kojemu je lijek za bolesnoga oca, pa je gotovo svako igračevo uspješno interventno rješenje ostvarenje dijela linearno osmišljene priče kojoj je u središtu veliko putovanje. Filmski inserti koriste se za iznošenje ključnih faza narativne dramske strukture. U uvodu i zapletu prikazano je tugovanje mlađeg brata nad preminulom majkom iz kojega ga prene poziv brata na pomoć ocu koji je naglo obolio. Nakon kraćeg interaktivnog segmenta u kojemu se igrač prvi put susreće s mehanikom igranja u kojoj s obje ruke mora istovremeno kontrolirati oba brata, lijevom starijega Nyaau, desnom mlađega Naieea, u novom filmskom insertu kod seoskog liječnika saznajemo cilj igre (a ujedno i njezinu fabulu) – braća moraju otići po lijek do dalekog stabla. Likovi govore izmišljenim i nerazumljivim jezikom, pa se igrač tijekom cijele igre oslanja na neverbalne signale likova i govornu intonaciju da bi shvatio o čemu se radi, a pritom nema nikakvih problema u razumijevanju onoga što se odvija na zaslonu i što treba učiniti. Filmski inserti potpomažu i interaktivne segmente na kulminativnim točkama radnje, osobito prilikom pogibije starijega brata, pri raspletu, povratku mlađega brata s lijekom, i u svojevrsnom epilogu u kojemu mlađi brat tješi uplakanog oca nad majčinim i bratovim grobom. Tri je puta tijekom središnjeg dijela igre, nakon prelaska određenih većih cjelina, odigravanje nakratko prekinuto filmskim insertima koji prikazuju bolesnog oca, čime se igrača podsjeća na glavnu misiju (otprilike nakon 51. minute, 90. minute i nakon dva sata, u prizoru u kojemu umire stariji brat). Vrijeme povratka Naieea ubrzano je prikazom preleta gotovo cijelog puta nazad na grifinu. Neinteraktivni segmenti koriste se i na više mjesta u prijelazima određenih prostornih cjelina nalik nivoima, ali i za detaljniji prikaz posebnih problema ili likova s kojima se protagonisti susreću.



Slika 61 – Prvo suočavanje s kontrolama u igri *Braća: Priča o dvama sinovima* (*Brothers: A Tale Of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013). Samo istovremenim upravljanjem s oba brata mogu se uspješno odraditi određeni segmente igre. Na samom početku potrebna su oba brata da bi odvucla bolesnog oca do liječnika.

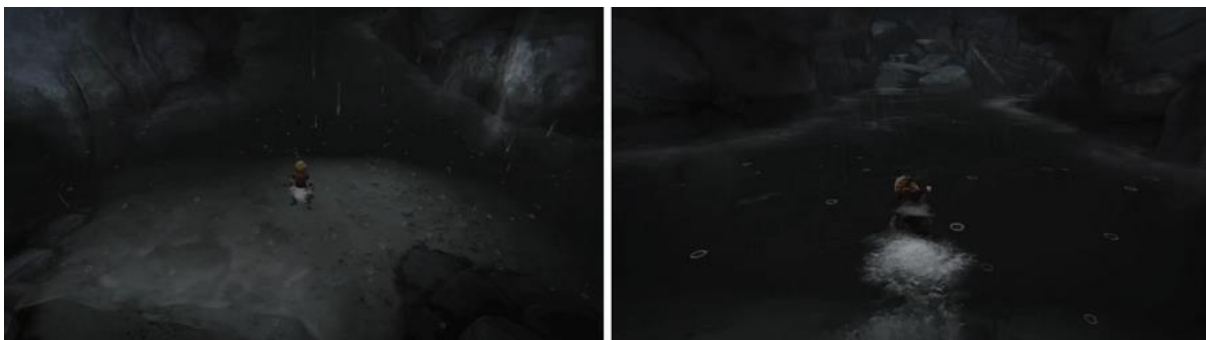
Ostatak radnje odvija se u igrivim segmentima u vizuri trećega lica, a svaki neinteraktivni segment tijekom igre, bilo da je filmski insert koji počinje nekom filmskom

montažnom sponom ili prizorno odvijanje tijekom kojeg igrač nema mogućnost djelovanja, a koje počinje bez montažnog prijelaza, nedijegetski je označen vodoravnim sužavanjem zaslona. Takvim privremenim “filmskim”, izduženim omjerom stranica igraču se metadiskursno signalizira da trenutno ne može djelovati.

Izazovi su, osobito na početku, gradirani od lakših prema težima, tako da igrač ima mogućnost postupnog učenja zahtjevne mehanike istovremenog kontroliranja braće. Interventne akcije koje igrač poduzima čine ga povezanim s likovima i s pričom, pa tako i s međusobnom vezanošću braće koji sami za sebe nikako ne bi mogli proći određene izazove. Stariji je snažniji i može povući teže predmete i poluge kao i brata na drugu prostornu razinu, dok je mlađi agilniji i svojim provlačenjem može doći do pozicija iz kojih može otvoriti put bratu. Ta povezanost braće posebno se osjeća pred kraj igre kada Nyaa umire i kada igrač može igrati samo s Naieejem. Naviknuvši se tijekom cijele igre upravljati s oba brata, nakon smrti Nyaae igrač osjeća prazninu kontrolirajući samo jednoga. Bol gubitka brata tako je prikazana ne samo filmski, audiovizualno, uz prizore neuspjelog pokušaja spašavanja i umiranja Nyaae te sjetnu popratnu glazbu koja retorički podcrtava emocionalno naglašen trenutak, nego i preko kontrola, naglom promjenom mogućnosti igranja. U emotivno nabijenim interaktivnim sekvencama Naiee prvo mora pokopati svoga starijeg brata, a potom se suočiti i s nekoliko posljednjih prostornih izazova koje je prije rješavao uz pomoć brata. Naiee nije znao plivati i bojao se vode, što je donekle već u uvodnom filmskom insertu objašnjeno prisjećanjem na utapanje njegove majke koju nije mogao povući na čamac, pa je uvodnu vodenu zapreku preplivao na leđima brata. Kada se na kraju vrati nadomak rodne kuće gdje mu je bolesni otac, nema brata koji bi mu pomogao preplivati. U tom trenutku na kontroloru igrač mora pritisnuti tipku kojom je upravljao starijim bratom (LT), i tako uspijeva preplivati malu uvalu koja mu se ispriječila na putu.

Nakon toga, Naiee mora povući i polugu koju je povlačio stariji brat i za koju ni sada nema snage te se uspeti tamo gdje ga je na početku brat podigao. No kada opet istovremeno pritisne gumb brata, uspijeva odraditi oba izazova i bez bratove pomoći.

Sjećanje na brata tako mu pomaže da svlada ono što prije nije mogao, a jedno bi tumačenje bilo da mu sjećanja daju snagu, da je povezan s bratom i nakon njegove smrti.



Slika 62 – Mlađi brat oklijeva pred jednom od posljednjih prostornih prepreka na povratku kući u igri *Braća: Priča o dvama sinovima* (2013). Da bi zaplivaio, igrač mora istovremeno stisnuti i tipku kojom je upravljao preminulim bratom, a takva naredba ima snažan emocionalni naboj s obzirom na zajedništvo dvojice braće koje se izgrađivalo tijekom cijele igre i s obzirom da starijeg brata više nema.

Dakle, u *Braći* (2013) vidimo kako su dva različita komunikacijska sustava usuglašena u pružanju temeljnog doživljaja igre. Filmska sekvencijalnost i filmska retoričnost (filmski inserti, montažni prijelazi, izvanprizorna glazba, pomaci vizure koji prate zbivanja i reguliraju kuda igrač treba ići i što treba raditi, kakva je okolina itd.) te sama mehanika igre, odnosno zbroj interventnih akcija koje igrač mora izvršiti, istovremeno igraču prenose određeno iskustvo. Ne samo da igrač svojim unosima naredbi sprovodi i pokreće samu priču nego i dinamična promjena mehanike igre, koja prati zbivanja na zaslonu, a osobito nakon smrti jednog od upravljivih likova, pomaže prenijeti iste one emocije koje prenosi i sama filmski uobličena priča.

4.1.4. Slučajevi disonance

Kao što smo vidjeli iz prethodnog primjera, ali i iz brojnih drugih ulomaka, pa i iz brojnih, tekstova drugih analitičara¹¹⁷, nije teško naći slučajeve usuglašavanja dvaju raznovrsnih izlagačkih mehanizama. No neki će reći¹¹⁸ da nije teško naći ni primjere, kako na razini cijelih videoigara, tako i na razini nekih njihovih segmenata, u kojima oni nisu usuglašeni, nego su u međusobno indiferentnom odnosu, ili čak suprotstavljeni. Na tragu ideja o konfliktnom odnosu priče i igre neki su analitičari i kritičari pojedine igre izdvajali kao primjer “ludonarativne disonance”. Na nekoliko oglednih primjera videoigara koje su se ponajviše optuživale za disonancu, istaknut ću neke tipične propuste primjene tog koncepta.

4.1.4.1. *BioShock* (2K Boston, 2007)

Problematičan je već sam Hockingov primjer igre *BioShock* (2K Boston, 2007) na kojemu je prvi put upotrijebljena sintagma ludonarativne disonance (Hocking, 2007). Hocking, opravdano, smatra da priča *Bioshocka* (2007) kritizira objektivističku filozofiju Ayn Rand prikazujući propast jednog takvog utopističkog projekta u gradu Raptureu izgrađenom na dnu oceana. Kaos i nasilje koje protagonist zatječe u gradu i društvu utemeljenima na ideji apsolutne slobode čovjeka zorno svjedoči o negativnim posljedicama primjene objektivističko-randijanske doktrine. Po Hockingu (2007) takva je priča u suprotnosti s mehanikom igre koja propagira upravo objektivističko-randijanski način igranja u kojemu treba težiti stjecanju moći nauštrb drugih. U linearno osmišljenom i autorski dirigiranom iskustvu igre i priče, jedini je pravi izbor na raspolaganju igraču hoće li spasiti “male sestre” ili će ih ubiti da bi stekao veću moć izvlačeći iz njih supstancu Adam koja igrača čini jačim, a pritom usmrćuje njihove nosioce, male djevojčice koje je mafijaš Atlas (očita referenca na

¹¹⁷ Osim već navedenih Pinchbecka (2009), Farrella (2014) i Solarskog (2017), uspješno povezivanje mehanike igre i priče na pojedinim primjerima dokazivali su i Fortugno (2009) na igri *Sjena kolosa* (*Shadow of the Colossus*, Team Icho, 2005), Zook (2012) na igri *Doba zmajeva: Početak* (*Dragon Age: Origins*, BioWare, 2009), Fernández-Vara (2009b) na igri *Tajna Otoka majmuna* (*The Secret of Monkey Island*, Lucasfilm Games, 1990) te brojni drugi.

¹¹⁸ Na primjer, Hocking (2007), Makedonski (2012), Hughes (2015) i dr.

roman Ayn Rand) iskoristio da u njima uzgaja tu tvar zbog čije je potražnje Rapture i zapao u takvo stanje.

No Hocking u svom tumačenju, koje po njemu igru i priču čine suprotstavljenima i narušavaju imerziju, previđa nekoliko ključnih stvari. Prvo, i takav način igranja na koji se Hocking odlučio, ubijanjem “malih sestara”, za posljedicu ima realizaciju negativne verzije priče koja se na kraju pretvara u distopijski pakao, u kojemu igrač preuzima ulogu novog vođe grada i na kraju izvršava invaziju na nadmorski svijet. Ta verzija priče, dakle, u skladu je s kritikom randijanskog objektivizma, ali funkcija je mehanike igre pokazati što se događa kada bi se tako djelovalo. Dakle, i priča i igra komunikacijski su usmjereni prema istome cilju – kritici objektivizma. Samo što u varijanti igranja za koju se Hocking odlučio igra to ne čini ludički, kažnjavajući igrača, nego prvenstveno pokazujući negativne posljedice djelovanja koje je u skladu s tom filozofijom, kao što općenito pričom i ozračjem govori o negativnim posljedicama takvog društvenog ustrojstva. Ako se igra sebično i vodeći računa samo o svojim interesima, priča završava kao noćna mora koja će generalno stvoriti nelagodu kod igrača. U toj varijanti igranja, kao i u objektivizmu, poručuju autori igre, nešto što se čini ugodnim i lakšim putem, zapravo završava noćnom morom.

Hockinga smeta i amblematični preokret u igri koji objašnjava manjak igračeve slobode djelovanja. Naime, protagonist Jack zapravo je nezakoniti sin Ryana, gradonačelnika Rapturea koji se bori protiv Atlasa, a Atlas je Jacka i njegov genom koristio za pristup gradskim sustavima, dok ga je na djelovanje hipnotički uvjetovao koristeći frazu “hoćeš li, molim te” (engl. “*would you kindly*”). Dotadašnje poslušno djelovanje igrača u igri tako je i narativno opravdano. Na tragu ideala o slobodi igranja, prema Hockingu se igra na taj način ruga igračima koji nisu imali izbora, osim da uopće ne igraju. No u većini videoigara sa striktnim pravilima cilj je sprovesti igrača kroz određeno iskustvo, a ta je doživljajna vožnja tipično autorski strukturirana i kontrolirana. Davanjem velike slobode djelovanja dizajneri ne bi imali kontrolu nad porukom koju odašilju, nad iskustvom koje pružaju igračima, a ono nije uvijek slobodarsko. Tako je Jackova priča, prikladno uklopljena u filozofski okvir koji propituje individualnu slobodu djelovanja, ujedno i metafora načina igranja u većini videoigara u kojima je djelovanje igrača zapravo dizajnerski uvjetovano i unaprijed predefinirano.

Drugi je pogrešan zaključak koji Hocking izvodi taj da je igrač u jedinom pravom izboru koji ima potaknut na ubijanje malih sestara. Upravo suprotno, većina igrača neće se odlučiti na takav način igranja. Ljudi općenito neće biti skloni ubijanju malenih bespomoćnih djevojčica, makar izgledale pomalo deformirano i izgubljeno, i bez obzira na mogućnost

naizgled lakšeg načina prolaska igre. A kada se odluči na spašavanje malih sestara, one mu zapravo tijekom igre ostavljaju male pakete pomoći i na taj način ne samo da kompenziraju igraču nagradu koju bi dobio njihovim neposrednim ubijanjem nego je čak nadmašuju i čine igru lakšom. Premda igrač to ne može znati kada prvi put igra *BioShock*, sustav igre zapravo preferira i više nagrađuje one koji spašavaju “male sestre”¹¹⁹. Nesebičnim i “nerandijanskim” načinom igranja prolazak je lakši, a na kraju pruža i svjetliju verziju priče i sretan kraj. U verziji priče u kojoj igrač ne ubija “male sestre”, na kraju protagonist odlazi s njima iz Rapturea na površinu i posvaja ih, dok u posljednjim kadrovima umire u dubokoj starosti okružen svojim kćerima i unucima, uz bijelu svjetlost koja prekriva zaslon i završava priču. Dok nesebično igranje završava vizijom raja, sebično, randijansko završava vizijom pakla. Ako igrač ne igra “objektivistički”, što na prvu može biti privlačnije, bit će nagrađen na kraju. Briga za druge u konačnici donosi više dobrog nego briga samo za sebe. U oba slučaja, priča i mehanika igre teže istoj poruci. U jednom slučaju, prikazujući negativne posljedice randijanskog djelovanja, u drugome prikazujući pozitivne učinke kada se djeluje suprotno takvoj životnoj filozofiji.

U Hockingovom primjeru mogu se prepoznati neke pogreške u tumačenju koje su tipične i za druge kritičare i teoretičare koji su izdvajali primjere ludonarativne disonance. Prvi je tipičan propust takvih analiza primjena subjektivne, osobne interpretacije igre i priče, koja zanemaruje druge mogućnosti doživljavanja određenih igara i koncentrira se na individualne ideje kako bi trebala izgledati priča ili igra, odnosno kako bi to dvoje trebalo kombinirati da taj kritičar bude zadovoljan. Hocking (2007) je, primjerice, interpretirao značenja mehanike igre *BioShocka* (2007) na sebi svojstven način, propustivši niz detalja koji ukazuju na moguća druga tumačenja i druge doživljaje igre.

Druga je pogreška polazišna pretpostavka da je bit videoigara sloboda djelovanja, a da je ograničenost opcija problem koji se ne treba isticati, kao što to po Hockingu čini *BioShock* (2007), pritom se još i rugajući igraču koji je imao razumijevanja za medijske limite (Hocking, 2007). No ograničenost opcija djelovanja i neresponzivnost igre na unose igratelja nije nešto što nužno stvara disonancu priče i igre, a može imati i jaku ekspresivnu snagu. Mnoga značenja u videoigramama mogu se prenijeti upravo uskraćivanjem kontrole igraču kao, primjerice, osjećaj bespomoćnosti u sekvenci *BioShocka* (2007) u kojoj hipnotički uvjetovani protagonist Jack ubija svoga biološkog oca Ryana, a da igrač ne može ništa poduzeti.

¹¹⁹ Vrlo brzo igrači su izračunali da se u ukupnom zbroju ubijanjem malih sestara dobije samo 10% više Adama nego njihovim spašavanjem, a uz razne druge bonuse koje igrač dobiva, igraču koji su igru prošli na oba načina generalno su se usuglasili da ju je lakše proći spašavanjem djevojčica (v. Ajar, 2007).

Izražajna moć dokidanja igračeve kontrole ili čudnog i nepredvidivog reagiranja na igračeve interventne unose već je uvelike prepoznata kod dizajnera igara, a jednim dijelom i u teoriji. U umjetničkim projektima koje Galloway (2006) naziva *protuigramama* jedan od načina propitivanja konvencija videoigara tiče se i remećenja načina uobičajenog funkcioniranja kontrola. Kontrole i pravila u takvim su igrama neintuitivne, odnosno neki su igračevi unosi naredbi “potpuno ignorirani ili interpretirani na radikalno neočekivane načine” (Galloway, 2006: 122). Promovirajući i navijajući za takvu “avangardu videoigara”, Galloway autore protuigara¹²⁰ uspoređuje s filmskim autorima koji su na sličan način eksperimentirali s očekivanjima publike i s ustaljenim filmskim komunikacijskim obrascima, poput Godarda (v. Galloway, 2006: 110-112).

No nije rijetko autorsko poigravanje s igračevim emocijama neresponzivnošću i mimo umjetničkih i eksperimentalnih projekata. U psihološkom hororu *Vječna tama* (*Eternal Darkness*, Silicon Knights, 2002) s emocijama igrača poigrava se ne samo filmski nego i tako što mu se oduzima kontrolu nad igrom na više načina. Na primjer, igrač dobiva lažne poruke o rušenju operativnog sustava, o iskopčanosti upravljača u trenutku kada ga zombiji napadaju, a kada pokušava snimiti igru, ona mu prikazuje da briše sve prije snimljene datoteke. U igri u kojoj se trudite ne poludjeti takva neočekivana narušavanja mogućnosti kontrole koja probijaju i sam dijegetski prostor nastoje u igraču pobuditi osjećaj frustracije i jeze.

Neresponzivnost igre može se koristiti i za komične učinke. Na početku igre *South Park: Štap istine* (*South Park: The Stick of Truth*, Obsidian Entertainment / South Park Digital Studios, 2014) preko lika Cartmana igrač je u jednom trenutku upitan kako će se zvati, a dana mu je opcija upisivanja imena lika kojim upravlja. Ali što god utipkali, Cartman kaže da je odabrao ime Seronja (engl. *Douchebag*). Potom ga pita je li točno upisao svoje ime, pa odmah nakon toga i je li siguran da se želi tako zvati. Igraču je ponuđeno 'da' i 'ne', ali bez obzira što on kliknuo, samo se potvrđuje da je odabrao ime Seronja, koje mu ostaje do kraja igre. Hoće li se igrač uvrijediti i kritizirati manjak mogućnosti slobode djelovanja preko kojega mu se igra ruga ili će samo nastaviti dalje i možda se nasmijati, valjda ovisi od osobe do osobe.

¹²⁰ Kao jedan od primjera Galloway (2006: 199-121) navodi modifikacije *Quakea* (ID Software, 1996) koje je umjetnički duo JODI plasirao kao *Nenaslovljenu igru* (*Untitled Game*, JODI, 1996. - 2001.),

4.1.4.2. *Posljednji od nas (The Last of Us, Naughty Dog, 2013)*

Još jedna tendencija nekih videoigara koja se često kritizira i kao disonantna, osobito u produkcijski skupim naslovima, manjak je interaktivnih segmenata, odnosno pretjerano oslanjanje videoigara na filmske izlagačke konvencije. Ludonarativna disonanca u tom se kontekstu prepoznaje kao suprotnost mehanike igre i nekih elemenata priče koji nisu preneseni preko interventnih mogućnosti igrača, nego samo u filmskim insertima. Za to je bila optužena inače hvaljena i nagrađivana igra *Posljednji od nas (The Last of Us, Naughty Dog, 2013)* (npr. Franklin, 2013; Hughes, 2015).

Franklinova (2013) kritika igre *Posljednji od nas (2013)* u potpunosti je na tragu ideja o ludonarativnoj disonanci, makar on izravno ne spominje taj pojam i premda će ga kasnije i sâm izravno kritizirati (v. Franklin, 2015). Umjesto o disonanci, Franklin govori o “neugodnoj jukstapoziciji” priče i igre te kako dizajneri skupih, blokbasterskih igara to dvoje miješaju kao ulje i vodu, pri čemu je igra *Posljednji od nas (2013)* tu formulu “holivudskog filma upečenog u videoigru” dovela do vrhunca (Franklin, 2013).

Franklina je ponajviše zasmetalo što je emocionalni odnos dvoje protagonista u videoigri, Joela i Ellie, prvenstveno izgrađen preko filmskih inserata, a ne i preko igroizvedbe koju smatra nemarno izvedenom, a ona većinom podrazumijeva dolazak od točke A do točke B korištenjem mehanike skrivanja i borbe (Franklin, 2013). No takva mehanika upravo je u službi priče koja podrazumijeva praćenje Ellie, djevojčice imune na infekciju koja ljude pretvara u gljivolike zombije, do frakcije koja želi razviti lijek za čovječanstvo. Uz to, u pojedinim segmentima igre, u svladavanju određenih prepreka, Joel i Ellie ipak ovise jedno o drugome, pa se taj odnos povezanosti, makar malo, ipak izgrađuje i kroz igru.

No da se i ne izgrađuje, zašto bi svi aspekti priče i sve emocije koje ona iznosi morali biti izneseni i kroz igru? Kada se radi o kompleksnijim pričama, koje iznose raznovrsne emocionalne doživljaje, prenošenje emocija i doživljaja mehanikom igre obično je usredotočeno na samo jedan aspekt priče. Mehanika borbe i opstanka u nasilnom svijetu kakav prikazuje igra *Posljednji od nas (2013)* jedan je od bitnih aspekata priče, koji nije suprotstavljen emocionalnim dijelovima i razvoju odnosa, kao što pojedini emocionalni i kontemplativni dijelovi nekih akcijskih filmova nisu u disonantnom i narušavajućem odnosu prema akcijskim sekvencama. Suspendiranje igre, odnosno interventne ovlaštenosti igratelja, premda narušava ludičku imerziju, ne označava i dokidanje ludonarativne povezanosti. Može

se, dakako, ustvrditi da bi efekt bio bolji kada bi u većem dijelu izlaganja priče u videoigrama igratelj imao i neke mogućnosti interventnog djelovanja, osobito smislenog i s posljedicama za daljnji fabularni razvoj, ali to i dalje ne čini doživljaj igranja disonantnim prema doživljaju što ga igra pruža u cijelosti.

Premda se dizajnere može optužiti za svojevrsnu tromost i nefleksibilnost, jer lakše je dizajnirati i snimiti dulje filmske inserte i linearnu priču koja se ne grana nego osmisлити i izazovnu mehaniku igranja i smislene mogućnosti interventnog djelovanja koje će odražavati i podržavati priču, ne treba gubiti iz vida da su se u ovom primjeru autori možda vodili interesima šireg kruga publike kojoj nije uvijek lako probaviti mehanike igranja koje ne nagrađuju igrača i ne pružaju mu osjećaj postignuća. Promjena tipa igre i davanje nekih drugih interventnih opcija igraču, osobito kad su u velikom kontrastu prema adrenalinom napumpanoj akciji, jednostavno nije uvijek zabavno. Osim što pružaju igraču i određeni predah, filmski inserti vizualno su često atraktivniji, pa je to još jedna stavka koja će više privući prosječnog igrača.

Hughes (2015) također smatra da je igra *Posljednji od nas* (2013) išla na ruku široj publici, ali time što je prelagana. Za Hughesa do ludonarativne disonance u toj igri dolazi zato što elementi važni za igru nisu realni u kontekstu priče. Lako je naći pribor za liječenje, municije i oružja ima previše, protagonist ima “duboke džepove” u koje stane nevjerovatno puno oružja, koje može mijenjati velikom brzinom u borbi, igraču je na raspolaganju “slušački način” u kojemu može vidjeti sve antagoniste u mraku itd. Pritom Hughes prikladno gubi iz vida da se ta igra može igrati i na većim težinama koje dokidaju baš sve nerealističke ludičke elemente koje je nabrojao. No i na lakšim težinama igrač zna biti ranjiv i pogreške su oštro kažnjene prilično neugodnim prikazima smrti protagonista, pa tako igrači itekako mogu osjetiti strepnju i napetost koje osjećaju i protagonisti u igri.

Hughesova analiza, dakle, spada u kategoriju pogrešne osobne interpretacije mehanike igre i ideje kakva bi ona trebala biti, no Hughesov je primjer indikativan jer postavlja pitanje realizma videoigara kao kriterija za ludonarativan nesklad. Premda potrebe mehanike igre jednim dijelom jesu uvjetovale nerealističnost *Posljednjih od nas* (2013) na lakšim postavkama, ona je ipak unutarnarativna. Takva unutarnarativna nerealističnost česta je konvencija i nekih drugih narativnih vrsta i žanrova poput akcijskih filmovima u kojima protagonisti često raspolazu neograničenim količinama municije ili su im antagonisti nevjerovatno nesposobni.

4.3.4.3. *Pljačkašica grobnica (Tomb Raider, Crystal Dynamics, 2013)*

Od ideje zasebne segmentiranosti filmskih inserata i igre koja rezultira nerealističnošću polazili su i kritičari *Pljačkašice grobnica (Tomb Raider, Crystal Dynamics, 2013)*, igre iz koje smo niz sekvenci izdvojili kao primjer ludonarativnog usuglašavanja, odnosno filmskog metadiskursnog reguliranja ludičkog izlaganja. U njoj je problem što je u uvodnim filmskim insertima Lara Croft prikazana kao osjetljiva osoba koja ne voli oružje, da bi u igri uskoro, nakon svega nekoliko sati dijegetskog vremena ili čak manje, ubijala desetine ljudi bez nekih problema – jer to zahtijeva mehanike igre (v. Sawrey, 2013; Sterling, 2013; Ronie, 2014). Problem je u takvom pristupu što tretira igru i filmske inserte kao zasebne entitete, kao da se naracija ne razvija i kroz samu igru. Disonanca se u tom i mnogim sličnima primjerima ne može osporiti, no ona nije ludonarativna, nego unutararativna, premda je možda razlog za narativne nelogičnosti u mehanici igre koja zahtijeva takav razvoj priče. Priča koja se iznosi u filmskim insertima nije u potpunosti komplementarna priči koja se iznosi u interaktivnim segmentima, one su možda disonantne, no interaktivni segmenti i sama igra nisu lišeni narativnih značenja. Osim toga, i u uvodnim igrivim segmentima Lara je također osjetljiva osoba i s nelagodom ubija jelena. Dakle, radi se o prvenstveno narativnoj nedosljednosti, koja je rezultat fabularne neusklađenosti dijela neinteraktivnih i interaktivnih segmenata igre. No kada je igra integralni dio priče, ona ne može biti kontradiktorna priči u cijelosti. Stoga su kontradiktorni ili neuvjerljivi samo pojedini dijelovi priče.

Zbog toga je uputno takve dijegetske nedosljednosti i slabosti pojedinih igara kritizirati nekim drugim pojmovima, ali ne i onim ludonarativne disonance. Osobito kada se uzme u obzir da se u tom kontekstu riječ *disonanca* ne koristi u isticanju mana pojedinih djela drugih medija. Nerijetko se može uočiti da je priča u filmu slaba, a fotografija ili akcijske sekvence izvrsni, ali taj odnos neće se označiti kao disonantan (usp. Franklin, 2015). Ako je slaba gluma, montaža ili glazba, ti će se elementi kritizirati bez spominjanja disonance prema nekim drugim stvarima koje su dobro funkcionirale u filmu. U tom smislu ideja o ludonarativnoj disonanci može se prepoznati i kao odraz prevladanih ideja da su igre i priče esencijalno nepomirljive ili da su barem često u tenziji. A ako priča i igra ponekad i jesu u napetom ili disonantnom odnosu, on može biti i kreativno i ekspresivno poticajan. Stoga ni nije iznenađenje da većina teoretičara nikad nije usvojila taj pojam (usp. Franklin, 2015),

premda se on i dalje ekstenzivno koristi u kritici, ali sporadično i u znanstvenim radovima i disertacijama (npr. Hughes, 2015; Murphy, 2015; Toh, 2015).

4.1.4.4. *Beskonačni BioShock (BioShock Infinite, Irrational Games, 2013)*

Većina optužbi za ludonarativnu disonancu igre *Beskonačni BioShock (BioShock Infinite, Irrational Games, 2013)* bila je usmjerena prema nasilnom načinu igranja koje je navodno u suprotnosti prema priči i vizualnom dizajnu igre (npr. Alexander, 2013; Tankerslay, 2016). No disonancu u toj igri opovrgavali su čak i neki pobornici tog pojma. Ronie (2014) ističe kako nasilno igranje odgovara i karakteru Bookera Dewitta kojim igrač upravlja, i društvu koje svoju nasilnu prirodu skriva pod svojom sređenom i ušminkanom fasadom, pa upravo suprotno, u toj igri prepoznaje “brak priče i igroizvedbe” koji pripomaže imerziji (v. Ronie, 2014).

Alexander (2013) u svojoj analizi ludonarativne disonance *Beskonačnog BioShocka* (2013) posebno ističe brutalnost nasilja i serijskog ubijanja kao konvencionalnu mehaniku pucačina u prvome licu koja ju sprječava da se suživi s nekim naprednijim temama koje je priča dotaknula, poput fundamentalizma, rasizma te ideja o izuzetnosti Amerikanaca. Negirajući tezu da prikaz nasilja ili ubilačka mehanika igre nisu povezivi s kompleksnijim ili dubljim pričama, Sterling je upravo takve analize *Beskonačnog BioShocka* (2013) iskoristio za oštru kritiku pojma ludonarativne disonance (v. Sterling, 2013).

No ako pretjerano nasilna i neoriginalna mehanika igranja i remeti neke suptilnije poruke koje igra nastoji prenijeti, i ovaj primjer svjedoči kako se pojam disonance koristi samo u analizi videoigara, dok on izostaje u kritici djela drugih medija koja se suočavaju sa sličnim problemima i manama. Prizori ekscesivnog nasilja obilježavaju i mnoge filmove koji se dotiču nekih kompleksnijih tema, primjerice, tome često pribjegava Quentin Tarantino. I dok neki u tome mogu vidjeti problem, opravdano ili ne, rijetko će tko njegove filmove kritizirati kao disonantne.

4.1.4.5. Zaključci o disonanci

Unatoč činjenici da u navedenim primjerima disonanca nije najbolje dokazana i argumentirana, filmsko i ludičko izlaganje nisu uvijek dobro usklađeni u videoigrama, bilo na razini cijeloga djela, bilo na razini pojedinih segmenata. Dekonstrukcija nekih od poznatijih optužnica za disonancu prije svega ukazuje da nekohezivnost i međusobna suprotstavljenost priče i igre nije toliko česta i nije usidrena u bît medija kako se to ponekad nastoji prikazati. Nedosljednosti u videoigrama često su unutar narativne i unutar ludičke, prije pitanje stvaralačkih prioriteta i kompetencije, a bitno manje i ludonarativne. Premda je možda takve unutar narativne propuste uzrokovala mehanika igre kojoj se priča morala prilagoditi, a unutar ludičke probleme uzrokovala priča i filmsko izlaganje kojemu se igra morala prilagoditi, uspješni primjeri usuglašavanja zorno svjedoče da se ta dva faktora videoigara mogu uspješno povezati. To povezivanje ipak traži određeno zanatsko umijeće, koje su dizajneri godinama razvijali. Jedan od razloga zašto se može činiti da ima dosta disonantnih trenutaka unutar videoigara tako se može prepoznati i u činjenici da su videoigre još uvijek relativno mlad medij, koji još istražuje raznovrsne izražajne postupke koji su mu na raspolaganju i optimizira načine njihova povezivanja.

No primjeri neusuglašenosti priče i igre unutar videoigara koji nisu rijetki, a nisu tek proizvoljna i individualna interpretacija, ipak zahtijevaju preciziranje osnovne teze rada. Usklađivanje filmskoga i ludičkoga izlaganja u videoigrama, dakle, nije apsolutno, nego ga možemo odrediti kao poetičko načelo kohezivnosti i sklada koje je težnja svih umjetničkih djela i svih komunikacijskih tvorevina, pa tako i videoigara.

Cjelovitosti umjetničkih djela teži se od davnina, a u raznim poetikama propisuje se još od Horacija. U trećoj poslanici druge knjige *Poslanica Pizonima*, u poetičkom priručniku koji je poznatiji po Kvintilijanovom nazivu *Pjesničko umijeće* (lat. *Ars Poetica*), Horacije svoju tezu o potrebi za skladom pjesničkog djela ilustrira slikom u kojoj je ljudskoj glavi nadodana konjska šija i udovi prekriveni perjem. Takvo nešto bilo bi smiješno, ističe Horacije, poantirajući kako i pisac mora voditi računa o harmoniji elemenata koje će sklopiti u cjelinu (v. Horacije, 1998: 281-283). Sličnu pogrešku zasigurno čine mnogi dizajneri videoigara kada određenoj mehanici igre nadodaju neprikladnu priču, ili obrnuto, kada filmu koji misle snimiti dodaju neprikladnu mehaniku igre. U horacijevskoj metafori, mnogi od njih dodaju pernate udove konjskome vratu na kojemu je glava čovjeka. No to ne znači da

videoigre kao medij imaju inherentni problem nesklada, isto kao što ga nema ni poezija, unatoč brojnim primjerima “disonance” koji se mogu pronaći i u pjesničkim djelima.

Usuglašavanje filmskoga i ludičkoga izlaganja tako se može shvatiti kao komunikacijski preduvjet jasnog odašiljanja poruke. Kao ideal koji se uvijek ne ostvaruje, ali o čijoj potrebi zorno svjedoče i brojni priručnici videoigara koji u fokusu imaju upravo usklađivanje raznorodnih elemenata koji čine videoigru (primjer je takvog priručnika knjiga Solarskog (2017)).

Disonanca ili nesklad unutar videoigara, dakle, rezultat je autorske pogreške u oblikovanju djela, odnosno komunikacijski slabog odašiljanja poruke. A kad je ta pogreška namjerna, onda, naravno, ni ne možemo govoriti o pogrešci, nego o svjesnom propitivanju konvencija i eksperimentiranju s komunikacijskim obrascima medija, što, doduše, i nije tako često u videoigramima.

Ipak, treba istaknuti i da su neke nekoherentne nedosljednosti jednim dijelom postale konvencija videoigara, koje su igrači voljni ignorirati ako djelo u cjelini dobro funkcionira ili je dovoljno atraktivan spektakl. No slično vrijedi i za neka druga umjetnička djela. U filmskim žanrovima mjuzikla ili akcijskoga filma, primjerice, lakše se oprašta tanja priča ili koji neharmonični prijelaz na pjesmu ili akciju. Nije da takve slučajeve videoigara treba poštedjeti kritike i da ne treba težiti njihovoj većoj unutrašnjoj harmoniji i skladu, ali ne treba im se ni priznavati normativni status u strukturiranju cjeline.

4.2. Opisno izlaganje

Sva zbivanja, svi kadrovi i svi prizori u videoigrama nisu uvijek narativni. U nekima od njih prikazana su neka tipična, ponovljiva zbivanja ili prostori u kojima se ne odvija neka posebna događajna struktura, odnosno jedinstven tijek zbivanja koji obilježava priču. Takvi su segmenti strukturirani po načelu opisnoga izlaganja. Turković filmski opis definira kao “onaj dio filmskoga izlaganja u kojem se prvenstveno nastoji izgraditi prikladno specifična predodžba o postojećim osobinama prizora, nekog dijela ili aspekta prizora (npr. o postojećim obilježjima ambijenta, ličnosti, stvari, situacije, određenog zbivanja...)” (Turković, 1990d). U videoigrama također su potrebni prizori usmjereni na “*razrađenu identifikaciju*, tj. na *karakterizaciju* neke pojave” (Turković, 2004b). Njih igrač neće pratiti usredotočeno i pozorno, jer još nije utvrđen “specifičan centar interesa u okolini ili na nekom području” (Turković, 2004b) ili s definiranim područjem interesa nismo dostatno perceptivno-spoznajno upoznati (usp. Turković, 2004b), nego će ih “razgledavati” odnosno “pretraživati” (Turković, 2004b).

Opisno izlaganje u videoigrama najčešće je u funkciji podupiranja priče ili omogućavanja uspješnog interventnog djelovanja igrača. S istom funkcionalnošću prema priči opisno izlaganje funkcionira i u igranom, odnosno prevladavajuće narativnom filmu: “*opisi* će se tipično javiti tamo gdje još gledatelj ne mora ništa *usredotočeno pratiti* nego se tek treba orijentirati u pogledu nečega – ambijenta, lika, tipa situacije. Čim neki određeni lokalni tijek (u sklopu 'razgledavanja') zaokupi pažnju, natjera nas da se na njega usredotočimo i da ga usredotočeno *pratimo* (bilo unutar kadra ili od kadra do kadra), u tom se trenutku filmsko izlaganje iz opisnog 'pretvara' u narativno” (Turković, 2004b). No pojedine videoigre, doduše rijetke, strukturirane su prvenstveno logikom opisnoga izlaganja, a njima ćemo se posebno pozabaviti na razini opisnoga izlaganja unutar interaktivnih sekvenci videoigara. Prije toga prikazat ćemo tipične načine funkcioniranja filmskog opisnog izlaganja u neinteraktivnim sekvencama.

4.2.1. Neinteraktivne sekvence

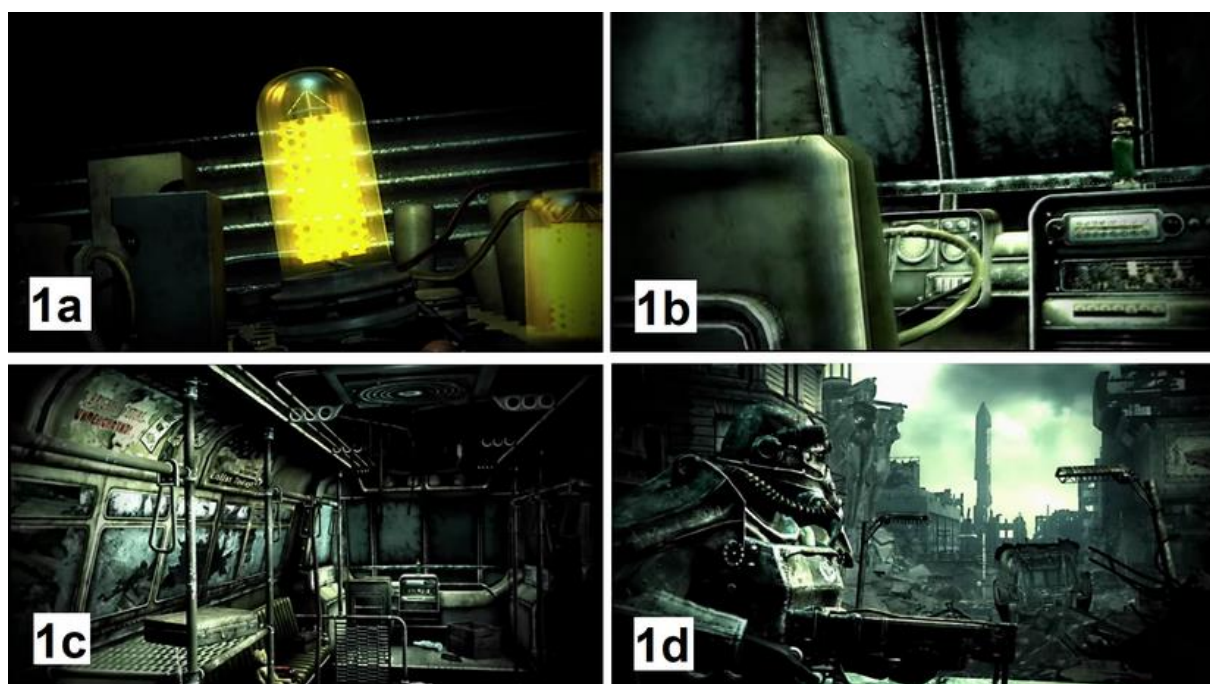
U neinteraktivnim segmentima igara koji nisu filmski inserti, koji su, dakle, segmenti vizualno i promatrački identični onim igrivima, samo što je u njima zamrznuta mogućnost igračevog interventnog djelovanja, opis se tipično odvija unutar istoga kadra i to opisnim kretanjem vizure, odnosno opisnom vožnjom ili opisnom panoramom, koja se potom vraća na početnu poziciju na kojoj se nalazi igračev avatar. Primjerice, na početku igre *Braća: Priča o dvama sinovima* (*Brothers: A Tale Of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013), prije nego što igrač dobiva mogućnost upravljanja likovima, panorama nadesno prikazuje mu prostor kojim treba proći. Svrha je tog kadra iniciranje ne samo narativne sekvence u kojoj će igrač proći prostorom s kojim je uvodno upoznat nego i upućivanje igrača na način djelovanja, odnosno usmjeravanje kretanja uz eventualni prikaz zapreka koje može očekivati i zahvaljujući tim informacijama učinkovitije djelovati. Takvi opisni kadrovi, dakle, metadiskursno podupiru narativno i ludičko izlaganje istovremeno.



Slika 63 – *Braća: Priča o dvama sinovima* (2013) – opisna panorama desno (1b), potom vožnja naprijed (1c) i lagana panorama lijevo (1d) kao uputa igračima kamo treba krenuti. Vizura se na početnu poziciju (1a) vraća montažnom sponom zatamnjenja-otamnjenja.

Kada je takav dugi opisni kadar u filmskom insertu, on je najčešće u funkciji dočaravanja atmosfere, a ne i metadiskursnog podupiranja ludičkog izlaganja. Jednim takvim dugim opisnim kadrom koji vožnjom unatrag otkriva detalje prizora počinje igra *Fallout 3*

(Bethesda Game Studios, 2008). Vizura se s detalja tranzistora koji se pali u radiju (slika 64 – 1a) vožnjom unatrag pomiče i otkriva da je radio smješten u oronulom autobusu (slika 64 – 1b). Povremenim pomacima gore i lijevo, uz konstantnu tendenciju vožnje unatrag, vizura se zadržava na pojedinim predmetima u autobusu. Daljnjom vožnjom unatrag (slika 64 – 1c) otkriva se da je autobus i prepolovljen, da bi se potom u prizoru ukazale ruševine Washingtona i na kraju naoružani čovjek u “moćnom oklopu” (engl. *power armor*) otpornom na radijaciju (slika 64 – 1d). Pomicanjem vizure unatrag lagana dijegetska melodija iz 1940-ih koju svira radio (pjesma *Ne želim zapaliti svijet* (engl. *I Don't Want To Set The World On Fire*) grupe The Ink Spots) postupno je sve tiša, a zamjenjuje je i nadglasuje zloslutna, sve glasnija nedijegetska orkestralna glazba koja je i u potpunosti zamjenjuje. Takav je opisni kadar uvod u kratku špicu s naslovom igre te narativnu sekvencu u kojoj niz većinom statičnih, sepijski toniranih crno-bijelih fotografija prati glas naratora koji govori o prirodi rata, onom nuklearnom koji je uništio svijet te o preživjelima i konkretnoj skupini kojoj pripada i protagonist igre¹²¹.



Slika 64 – Opisni kadar uvodnog filmskog inserta igre *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008).

U filmskim insertima dizajneri igara koriste i tzv. *opisne sintagme* u kojima se “nižu kadrovi pojedinih prizora ili prizorne pojave, a veze među tim kadrovima su predodžbene

¹²¹ Takva narativna izlagačka sekvencu vjerojatno je referenca na film *Terminal* (*La Jetée*, 1962) Chrisa Markera koji također za temu ima postapokaliptični svijet.

specifikacije a ne veze kontinuiteta (kauzalnog ili prostorno-vremenskog)” (Turković, 1990d). Kao i u igranom filmu, opisne sintagme tipično se javljaju na početku igre s nekim narativnim sadržajima ili na početku novih sekvenci koje sadrže nove ambijente, nove likove, nove situacije (usp. Turković, 1990d). Primjer je jedne takve opisne sekvence filmski uvod u igru *Jaka kiša* (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010). Na nizu nepovezanih prizora kišovitoг grada i uz sugestivnu sjetnu glazbu prikazana su i imena autora igre, glumaca i drugog osoblja, pa je ta sekvenca istovremeno i špica igre.



Slika 65 – Opisna sintagma s nizom kadrova kišnoga grada u filmskoj najavnici igre *Jaka kiša* (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010).

4.2.2. Interaktivne sekvence

Za razlikovanje opisnog izlaganja od narativnog u interaktivnim sekvencama ključno je utvrditi koje su vrste interventnog djelovanja igraču na raspolaganja i što se odigrava u prizoru, odnosno u kojem je igrač djelatnom i promatračkom modalitetu. O opisnom izlaganju možemo govoriti ako se igrač pretežno kreće prostorom i time pomiče vizuru, istražujući dijegetski svijet u kojemu se nalazi njegov avatar, bez mogućnosti značajnog, dizajnerski osmišljenog interveniranja i bitnog mijenjanja zatečenih prizora, a da se uz to ništa

promatrački jedinstveno ne događa u njemu, da igrač pritom nema mogućnost iniciranja sljedeće faze autorski osmišljene i unaprijed predviđene priče i da mu ne prijeti neka neposredna opasnost na koju mora interventno reagirati, da nije suočen s nekom situacijom koju mora razriješiti.

Takvo izlaganje prisutno je u brojnim segmentima igara otvorenog svijeta. Nisu svi prizori i nisu svi likovi u njima jedinstveni niti imaju svoju jedinstvenu priču koju je važno istražiti u određenom slijedu. Prizori su ponovljivi, ponekad i proceduralno generirani i nije bitno u kojemu se trenutku odvijaju, odnosno nije bitno je li igrač prošao tim prostorom prije ili poslije određenih uzročno-posljedično posloženih, narativnih događaja. U tom smislu oni su *atemporalni*, nasuprot *temporalosti* zbivanja koja obilježava narativno izlaganje (usp. Turković, 2004b). Ni elementi ambijenta ni likovi u takvim prizorima ne daju igraču narativne metadiskursne signale, odnosno ne potiču interventno djelovanje igrača. S takvim prolaznim likovima, svojevrsnim statistima, igrač ne može uspostaviti dijalog, a pokušaj obično rezultira nekom proceduralnom frazom koja se ponavlja ili jednostavno ničim.

Kada se u obzir uzme razgledavalački modalitet praćenja takvih prizora i “temporalna sloboda nad distribucijom pogleda” (Turković, 2004b), svaki put kada igrač zastane sa svojim avatarom da bi samo promatrao prizor u kojemu se ne događa ništa novo ili posebno i kada ga ne mijenja svojim interventnim djelovanjem, odnosno kada na promjene nije potaknut dizajnom igre, možemo govoriti o opisu. Vrijeme koje igrač uzima da promatra neke za osnovnu priču nebitne detalje ambijenta izvan je slijeda priče.

No kada igrač mimo dizajnerske osnovne priče odluči intervenirati u prizoru, ako mu je to omogućeno, naravno, i ako okoliš na neki način reagira, taj prizor postaje narativan. Događaji u tom prizoru tada postaju jedinstveni, “idiosinkratički neizvjesni” (Turković, 2004b) i uvjetuju “usredotočeno i vezano praćenje” (*ibid*). Tako igrač sam može inicirati prelazak iz opisnoga u narativno izlaganje. Na primjer, ako u *Velikoj krađi auta V* (*Grand Theft Auto V*, Rockstar North, 2013) igrač odluči ubijati slučajne prolaznike ili pred policijom počne raditi nešto nezakonito, u nasumce odabranom trenutku ili prostoru svijeta u kojemu se nalazi, pokreće se sekvenca policijske potjere za protagonistom. Intenzitet potjere ovisi o počinjenim zločinima, a potjera završava uspješnim bijegom, uhićenjem ili usmrćivanjem protagonista. U slučaju negativnih ishoda, igra se u određenom smislu “ponovno pokreće” na poziciji snimljenoj prije samog ekstravagantnog pohoda, uz eventualne dijegetske materijalne gubitke. Igrač svojim posebnim interventnim odlukama pokreće jedinstvenu sekvenču događaja koji čine jednu posebnu priču, za koju su autori igre osmislili određeno proceduralno reagiranje okoliša. Ta je priča generalno odvojena i različita od glavne priče igre

uobličene u kampanji i različita od manjih, sporednih priča uobličениh u posebnim misijama, premda čestim ubilačkim djelovanjem avatar u nekim igrama može s vremenom steći negativnu reputaciju koja će se donekle odraziti na ponašanje nekih likova u igri. Filmskih inserata i drugih, predefiniranih kadrova u takvim narativnim sljedovima gotovo da nema, a ako i jesu prisutni, istovrsni su i ponavljaju se svaki put kada igrač postupa na sličan način. Da bi opisali razliku između takvih priča i onih koje su dizajneri pomno isplanirali, premda su i za te situacije autori igre osmislili određeno proceduralno reagiranje okoliša, u teoriji su se koristili nazivi “emergentnih narativa” (Jenkins, 2005b) ili “alterbiografija” (Calleja, 2011).

S druge strane, kada prizor koji igrač promatra ne intervenirajući u njemu sadrži neke posebne informacije važne za uzročno-posljedični slijed izlaganja, možemo govoriti o narativnom opisu. Često se govorilo u teoriji o prostornom pripovijedanju (Jenkins, 2005b), a ono se zapravo dobrim dijelom sastoji od niza opisnih kadrova koji sadrže splet informacija koji svjedoče o nekom jedinstvenom zbivanju, odnosno priči koja se dogodila u određenom prostoru. Primjerice, kada u igri *Otišla kući* (*Gone Home*, The Fullbright Company, 2013) igrač promatra kadu s crvenim mrljama i iz toga iščitava što se dogodilo u tom prostoru, riječ je o narativnom opisu. Premda igrač sam temporalno nije ograničen u promatranju toga prizora i premda sam interventno ne djeluje, on izvodi zaključke o tome što se prije dogodilo, odnosno iščitava uzročno-posljedični slijed zbivanja iz izgleda prostora. U tom primjeru većina će igrača prvo pomisliti da je to crvenilo krv i da se u toj kadi netko ubio, premda će kasnije otkriti da je to zapravo prolivena crvena boja za kosu. Nasuprot tome, kad igrač promatra bilo koju kadu u igrama *Velika krađa auta 5* (2013) ili *Fallout 3* (2008), to je tipičan prostor i stoga se tu radi o običnom opisu jer iz njega se ne mogu iščitati nikakvi posebni događaji. U *Falloutu 3* (2008) kada je obično tek prljava i kao takva predočava tipičan dio ambijenta svijeta. U njoj se vjerojatno nije dogodilo nešto neobično, ništa važno za priču, i takvih će se kada igrač nagledati u raznim stanovima i kućama kroz koje će proći. Razgledavanjem se tih tipičnih predmeta, likova i drugih elemenata okoliša izgrađuje predodžba postojanih osobina prizora (usp. Turković, 1990d).

4.2.2.1. Opisne videoigre

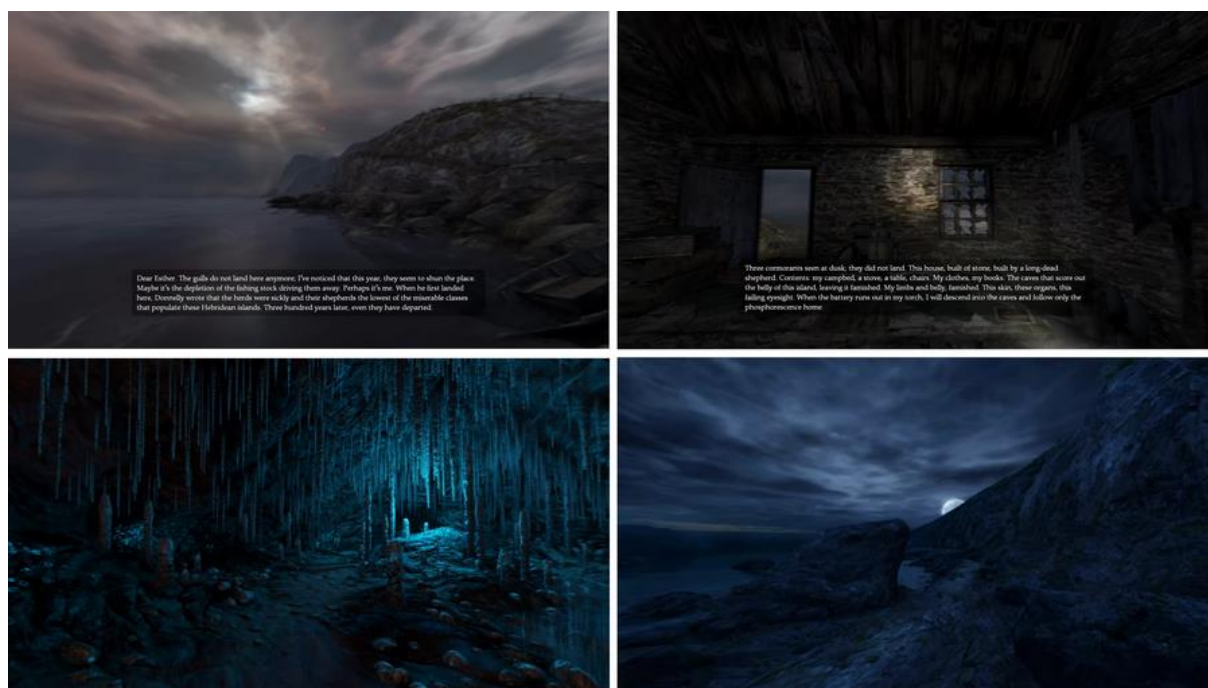
Navedeni primjeri opisnog izlaganja prvenstveno su iz videoigara koje su dominantno narativne. No postoje i nenarativne videoigre u kojima je opisno izlaganje dominantno. U njima je mehanika igranja prvenstveno istražiteljska, a igračeve akcije gotovo da i nisu interventne, osim što igratelj svojim kretanjem izaziva pojedine reakcije okoliša, ali rutinske i takve koje ne svjedoče ni o kakvom posebnom zbivanju. Igrač u takvim igrama gotovo isključivo promatra, razgledava i istražuje.

U igri *Draga Esther* (*Dear Esther*, The Chinese Room, 2012) igraču je na raspolaganje isključivo istraživanje neimenovanog pustog otoka u Hebridima. Igračev prolazak pojedinim dijelovima otoka prati naratorovo čitanje poetiziranih fragmenata pisama upućenih Esther i sjetna sugestivna izvanprizorna glazba. Iz pisama se otprilike može doznati da je suprugu Esther izgubio u prometnoj nesreći i da na otoku traži svojevrsnu utjehu u samoći. Ali smisao igre nije dočaravanje priče, nego osjećaja tuge i melankolije zbog gubitka voljene osobe putem opisnih kadrova napuštenog i tamnog otoka. U nekima od pisama izneseni su i određeni podatci o povijesti otoka, njegovih nekadašnjih žitelja i prostorija na koje igrač nailazi. Osim kretanja i promatranja jedina opcija na raspolaganju igratelju također je promatračka – lagani zum. No pusti okoliš ipak reagira na avatarovu prisutnost, premda isključivo auditivno. Kada avatar zagazi u vodu, povremeno se lagano začuje njegovo koračanje. Također se u određenim trenutcima čuje avatarovo disanje, a i prizorni je zvuk drugačiji kad se uroni pod vodu. Jedini drugi signal avatarove tjelesne prisutnosti u prostoru lampa je koja se pali kada uđe u napuštene i mračne prostorije. To su dostatni indikatori da je vizura subjektivna i da pripada avataru.

U toj igri opis, kao i u modernističkom filmskom stilu, ima “izražajnu, sugestivnu funkciju, dočaravajući više stanje duha nego činjenično stanje prizora” (Turković, 1990d). Stanje duha koje se istražuje u igri *Draga Esther* (2012) ono je samoće, tuge, gubitka, umiranja i melankolije, a prikazano je opisnim prizorima mračnoga otoka, napuštenih ruševnih kućeraka i brodova, oslikanih spilja i drugih sjetnih veduta otoka.

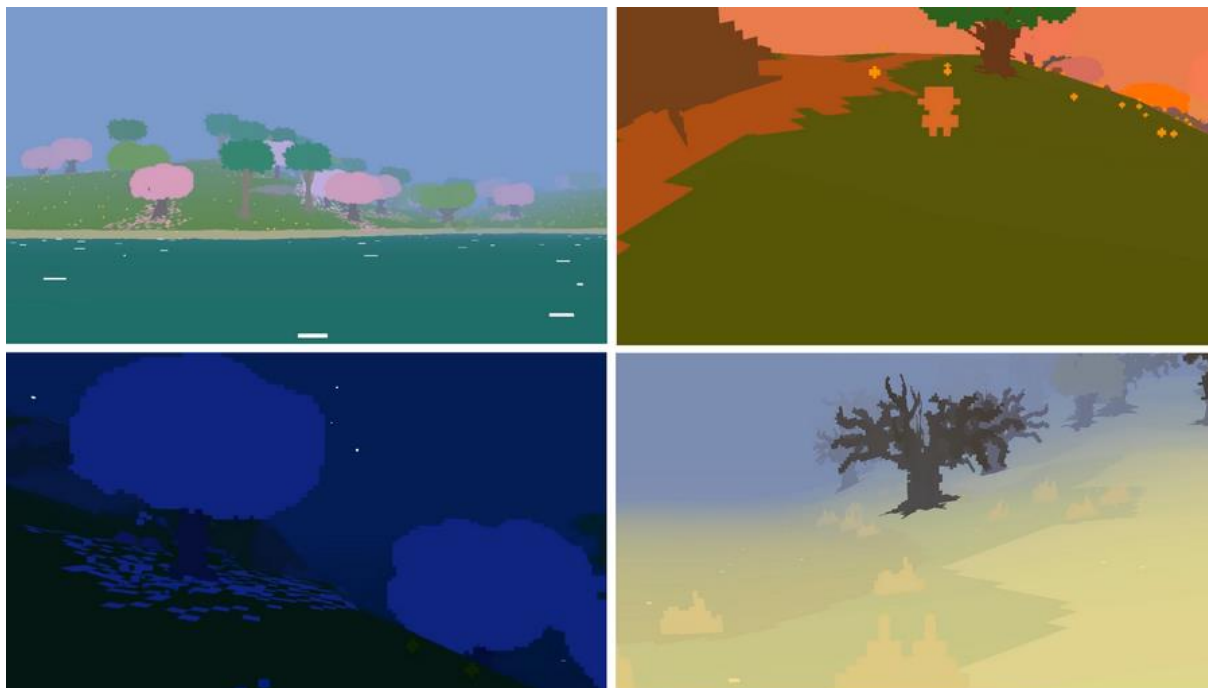
S obzirom na izrazitu poetiziranost prizora i popratne glazbe, nije iznenađenje da su u ovoj videoigri u nekoliko prizora može prepoznati i poetsko, asocijativno izlaganje. Primjerice, poetska je sekvenca ona u kojoj se nakon pada u vodopad pod vodom ukaže cesta s olupinom automobila. To je očito reminiscencija na automobilsku nesreću u kojoj je

poginula protagonistova supruga Esther, a on sada utjehu traži u pustoši napuštenog otoka, ako je još uvijek uopće živ. Logika prizora nema nikakvog stvarnosnog dijegetskog opravdanja, niti se može uspostaviti prostorni kontinuitet između prizora spilje i potopljene ceste. No takav prizor ima itekakvu asocijativnu, dočaravalačku logiku, jer slijedi tijek misli protagonista opsjednutog osobnom tragedijom.



Slika 66 – *Draga Esther* (*Dear Esther*, The Chinese Room, 2012).

Dok se u *Dragoj Esther* možda i može naslutiti neka priča, ili je igrač bar nastoji rekonstruirati, premda u tome nikad ne uspijeva u potpunosti jer ona je nejasna, fragmentirana, poetizirana i podložna različitim tumačenjima, u igri *Protej* (*Proteus*, Key i Kanaga, 2013) priča definitivno izostaje. Jedino što se u igri mijenja ciklusi su godišnjih doba, vremenskih prilika te dana i noći. Igrač se može jedino kretati otokom na kojemu su zvukovi i jednim dijelom prizori proceduralno generirani. Okoliš djelomično reagira na prisutnost avatara i tako što se životinje od njega odmiču ako im se previše približi. Izražajna, sugestivna funkcija poetiziranih opisnih prizora u ovoj je igri drugačija nego u *Dragoj Esther*. Jarke boje, pikselizirana “dječja” animacija, veseli zvukovi i izvanprizorna glazba stvaraju opušteno i radosno raspoloženje kod igrača.



Slika 67 – *Protej* (*Proteus*, Key i Kanaga, 2013).

4.3. Ekspozitorno izlaganje

Ekspozitorno izlaganje u videoigrama najčešće je u službi iznošenja uputa za igranje i za iznošenje cijelog niza raznovrsnih podataka o svijetu igre. Premda su često međusobno povezani i isprepleteni s narativnim i opisnim prizorima, ekspozitivni prizori ili drugi elementi igre prvenstveno su u ilustrativnoj, demonstrativnoj službi, a ne prizorno-pratilačkoj kao naracija i opis (usp. Turković, 2003c). U narativnim ili opisnim segmentima videoigara oni su također vidljivo različiti od ostalih prizornih elemenata.

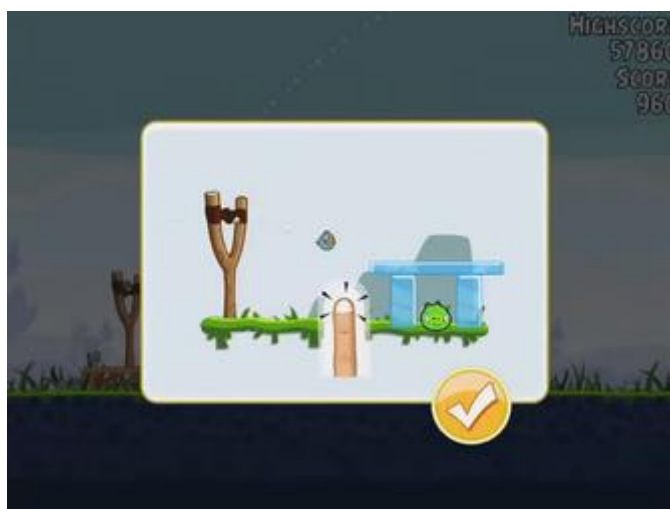
Tekstualni ekspozitorni podatci prezentirani su u zasebnim kadrovima s opsežnijim tekstualnim zapisima, čije čitanje vremenski najčešće nije ograničeno, ili u formi nedijegetskih indikatora povrh prizora u igri, osobito u početnim ili u nivoima koji unose neku novu mogućnost interventnog djelovanja. Takvi tekstovi često sadrže i ilustracije te manje ikoničke oznake i dijagrame koji olakšavaju igračevo razumijevanje uputa ili drugih informacija koje iznose. Ekspozitorne informacije ponekad su po opsegu nalik na male enciklopedije, s gomilom podataka o izmišljenom svijetu igre; o predmetima, prostorima, povijesti, klasama i rasama likova itd. Naravno, velike količine teksta često su posvećene i mogućnostima i načinima igranja te svim mogućim interventnim strategijama.

Kazivanje takvih podataka u monološkoj ili dijaloškoj formi podrazumijeva opsežniji govor likova ili naratora koji objašnjavaju funkcioniranje pojedine interventne opcije ili nekog objekta u igri, na primjer, nekog oružja ili oklopa.

Narativnom ekspozicijom može se smatrati verbalno iznošenje povijesti nekoga svijeta, objekta ili lika. Verbalnim prenošenjem, a ne i vizualnim prikazivanjem često se objašnjava trenutno stanje dijegetske situacije u kojoj se igrač zatekao. Tako se obrazlaže motivacija pojedinih likova, ali i način i razlog funkcioniranja drugih elemenata igre. Premda takva objašnjenja ponekad i nisu previše bitna za samu igru i mogu se preskočiti, i premda je informiranje igrača takvim podacima efikasnije kada je prikazano u sklopu "čistog" narativnog izlaganja, autori videoigara i dalje znaju koristiti velike količine ekspozitornog teksta da bi objasnili neke stvari u videoigri.

Ekspozitorna ili pojmovna asocijativna montaža u videoigrama, koja za svrhu ima tumačenje određenih pojmova, odnosno njihovo demonstracijsko i argumentativno objašnjenje (usp. Turković, 2003c) u većini slučajeva nije protežna, nego podrazumijeva

diskontinuirani prekid “redovitog” izlaganja jednim neprizornim kadrom koji igraču nešto objašnjava i ilustrira, ponajčešće kako igrati, da bi se potom igrač našao u situaciji da može djelovati, odnosno unutar dominantnog tipa izlaganja u toj igri. Takvi kadrovi često su uvod u samu igru. Primjerice, na početku igre *Bijesne ptice* (*Angry Birds*, Rovio Entertainment, 2009) nakon narativnog kadra koji objašnjava da su svinje pticama ukrade jaja, prije same igre slijedi kadar koji pokazuje kako upravljati pticama. Takav objašnjavački kadar javlja se svaki put kada se uvodi nova jedinica, odnosno nova ptica u igru



Slika 68 – Ekspozitorni kadar u igri *Bijesne ptice* (*Angry Birds*, Rovio Entertainment, 2009).

No u nekim videoigrama objašnjavački segmenti nisu usmjereni na mehaniku igre, nego na neki drugi sadržaj, često iz same stvarnosti. U tom slučaju oni ne dolaze isključivo na početku novog nivoa, nego su na onim mjestima koja su dizajneri posebno osmislili za prenošenje određenih argumentativnih poruka. Na primjer, u igri *Revolucija 1979.: Crni petak* (*Revolution 1979: Black Friday*, iNK Stories, 2016) u kojoj igrač upravlja fotografom koji snima neke ključne događaje iz Iranske revolucije, unutar dominantnog narativnog izlaganja, nakon svake uspješne fotografije u igri prikazuje se izvandijegetski kadar u kojemu je, uz igračevu fotografiju, prikazana i stvarna fotografija prizora iz Teherana iz tog vremena koju je snimio Michel Setboun, s nedijegetskim tekstovnim objašnjenjima zbivanja. Pritom igraču nije suspendirana mogućnost korisničkog djelovanja – on se može vratiti na naraciju, odnosno na glavno izlaganje, ili može pogledati više informacija o fotografijama i događajima iz Iranske revolucije koje one prikazuju.



Slika 69 – *Revolucija 1979.: Crni petak* (*Revolution 1979: Black Friday*, iNK Stories, 2016) – montažni prijelaz rezom iz kadra iz igre (lijevo) na ekspozitorni kadar sa stvarnom fotografijom prosvjeda u Teheranu iz 1978. godine i dokumentarističkim objašnjenjem zbivanja (desno).

Dulji asocijativno-ekspozitorni montažni segmenti nisu toliko česti u videoigrama, a javljaju se obično u igrama s kompleksnijom mehanikom u formi kratkih filmova koji igratelja uče djelovanju. Na primjer, u igri *Mali veliki planet* (*LittleBigPlanet*, Media Molecule, 2008) takvi su segmenti prikazani u nizu filmova koji su na zaslonu prikazani u pozadini, na velikim televizorima iza avatara. Većinu tih kratkih ekspozitornih filmova unutar igre sâm igrač aktivira tako što svojim avатарom stane na veliki gumb u dijegetskom prostoru, a dok se ekspozitorni film prikazuje u pozadini, igrač ima mogućnost djelatno isprobavati ono što mu se pokazuje. Naravno, igrač može i čekati da se instruktivni film odvrti do kraja pa tek potom isprobati ono što mu je pokazano, a može ga i odgledati više puta, cijelo vrijeme imajući na raspolaganju uvježbavanje uz filmsko tutostvo. Osim što se montaža u tim segmentima vodi pokaznom logikom, filmovi su popraćeni verbalnim komentarom i animacijskim ilustracijama kojima se objašnjava igraču kako interventno djelovati. Govornim se komentarima u takvim segmentima “usmjerava vizualna pažnja” (Turković, 2004a).



Slika 70 – Nekoliko kadrova iz ekspozitornog filma u *Malom velikom planetu* (*LittleBigPlanet*, Media Molecule, 2008) koji igrače uči kako da sami kreiraju nivoe u kreativnom modalitetu igranja.

Dok u tim primjerima kadrovi većinom nisu osobito heterogeni jer svi podrazumijevaju približno isti prostor i istog lika, u jednom drugom ekspozitornom segmentu iste igre kadrovi su izuzetno raznovrsni, a povezani su isključivo po svojoj ilustrativnoj vrijednosti. Radi se o uvodnom prizoru kojim se objašnjava izbornički sustav odabira nivoa, odnosno funkcionalnost kontejnera (engl. *pod*) iz kojega igrač sa svojim avатарom kreće u pustolovine. Nakon što narator verbalno objasni kako se uključuje i čemu služi taj sustav, slijedi kraći filmski insert u kojemu se, uz statičnu pozadinu planeta, izmjenjuju raznovrsni prizori uz naratorovo objašnjavanje mogućnosti koje nudi igra.



Slika 71 – Raznovrsni prizori u zaslonima unutar zaslona koji objašnjavanju funkcionalnost i atraktivnost igre *Mali veliki planet* (2008).

S druge strane, ekspozitorni segmenti, ali bez montaže, nerijetko zauzimaju veće segmente igre u formi instrukcijskih nivoa. Ekspozitorni nivoi često su uklopljeni u narativno ili neko drugo izlaganje koje je dominantno u igri. Primjerice, u igri *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) učenje mehanike uklopljeno je u priču o odrastanju. U igri *Poziv dužnosti 4: Moderno ratovanje* (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, Infinity Ward, 2007) igrač u ulozi regruta prolazi vježbališni nivo u kojemu su mete i kulisa kartonski.

Ono što takve segmente obilježava kao vježbališne, uz lakšu težinu i izostanak pritiska interventnog djelovanja, niz je nedijegetskih pokaznih indikatora, dijagramatskih ilustracija, tekstualnog i govornog tumačenja mehanike, a ponekad i je prizor shematiziran tako da izdvoji samo one elemente važne za uvježbavanje poteza. Shematizacijskim načinom prikaza mogu se smatrati svi oni tutorijalni nivoi koji su svedeni na osnovne crte dok je pozadina, za razliku od glavnine igre, u bezličnoj formi, kao što je slučaj u trenažnom modu igre *Ulični borac 4* (*Street Fighter IV*, Dimps / Capcom, 2008). Takvom se shematizacijom “omogućava daleko prikladniju objašnjavalačku (pojmovnu) uporabu od detaljima ispunjena prizora, izravnije vezivanje pažnje za one osobine koje su važne za objašnjenje danoga pojma” (Turković, 2004a).



Slika 72 - Prizorna shematizacija u vježbališnim nivoima igre *Ulični borac 4* (*Street Fighter IV*, Dimps / Capcom, 2008) (lijevo) i prizor iz same igre (desno).

4.3.1. Videoigre s dominantnim ekspozitornim izlaganjem

Prvi tip igara s dominantnim ekspozitornim izlaganjem čine one videoigre koje za cilj imaju pružiti igraču obuku koja je u određenoj mjeri primjenjiva i za neko stvarnosno djelovanje. Na primjer, *Disney: Mikijska tipkačka avantura* (*Disney: Mickey's Typing Adventure*, Individual Software, 2012) za cilj ima podučiti igrača tipkanju. Tu igru obilježavaju opsežni instrukcijski filmovi s ilustracijama o pravilnom držanju, položaju prstiju i tehnikama tipkanja koje prati verbalni komentar koji tumači te metode i usmjerava igračevu pozornost na pojedine ilustrativne elemente u prizorima. Interventno-djelatni segmenti služe uvježbavanju samog tipkanja. Dva izražajna modaliteta, filmski i ludički, usuglašeni su u tipkačkoj edukaciji igrača. Samo interventno djelovanje u toj igri ima status prakse, dok filmski ulomci imaju status pokazne teorije. Uz to, ta igra koristi narativno izlaganje kao metadiskursni regulativni faktor koji služi kao motivacija igračima za izvršavanje tipkačkih zadataka¹²².

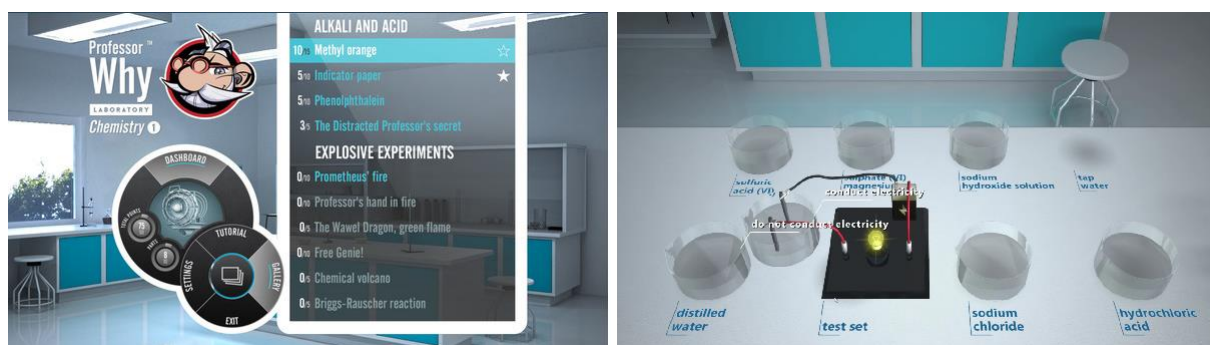
¹²² I neke druge, slične videoigre služe se narativnim okvirom kao metadiskursnim motivacijskim regulatorom ekspozitornog izlaganja. Na primjer, *Tipkanje Spužve Boba Skockanog* (*SpongeBob Squarepants Typing*, The Learning Company, 2004) igrače motivira pričom o turniru u tipkanju.



Slika 73 – Disney: Mikijeva tipkačka avantura (Disney: Mickey's Typing Adventure, Individual Software, 2012).

U ovu skupinu videoigara može se svrstati i cijeli žanr simulacija koje pružaju određenu razinu obuke za upravljanje raznim vozilima, a najpoznatiji su simulatori leta (npr. *Microsoftov simulator leta X* (*Microsoft Flight Simulator X*, Microsoft Game Studios, 2006). No takvi se simulatori ne mogu mjeriti u razini obuke koju pružaju oni profesionalni na kojima uče i sami piloti, a koji su unutar kabina koje i fizičkim pomicanjem simuliraju razne letačke situacije.

U drugi tip igara s dominantnim ekspozitornim izlaganjem spadaju one videoigre koje nisu toliko usmjerene na uvježbavanje igrača putem igre, nego na demonstriranje načina funkcioniranja nekih pojava ili pojmova, a uz interventnu djelatnost igrača. Primjer je takve igre *Profesor Zašto™ Kemija 1* (*Professor Why™ Chemistry 1*, Professor Why, 2015), u kojoj igrač uči o kemijskim reakcijama izvođenjem određenih pokusa. Igrač na primjerima u toj igri neće izravno naučiti kako provesti pokus u stvarnim uvjetima, ali može naučiti puno toga o kemiji. U svojoj biti takve se igre ne razlikuju puno od obrazovnih filmova, samo što u njima igrač sâm inicira faze izlaganja i ponuđeno mu je da sam istražuje.



Slika 74 – Profesor Zašto™ Kemija 1 (Professor Why™ Chemistry I, Professor Why, 2015).

Po tom načelu funkcionira cijeli niz edukativnih igara. No zbog ne toliko zanimljive mehanike igre i zbog najčešće slabog inherentnog motivacijskog sustava za interventno djelovanje, koje se ipak prvenstveno oslanja na znatiželju igrača za određene sadržaje, takve igre nisu toliko popularne.

4.4. Poetsko izlaganje

Od sva četiri tipa filmskoga izlaganja u videoigrama poetsko se može činiti najspornijim. Naime, tipičan promatrački modalitet u videoigrama upravo je suprotan onome potrebnom za poetsku situaciju, u kojoj se može dokono promatrati, kad igrač nema prečeg posla i kad je prepušten čisto dojmovnom razgledavanju, osjetljivom na vizualne senzacije (v. Turković, 2009). U tipičnim videoigrama igrač je načelno u stalnom stanju napetosti i od njega se većinom zahtijeva praktično i pragmatično promatranje prizora. U igrama, za razliku od filmova, igrač mora reagirati na vizualno okruženje, a pritisak neposrednog snalaženja rijetko kad popušta (usp. Barišić, 2009).

Premda nije govorio o poetskom filmskom izlaganju, meditativne, opuštajuće situacije kao nešto netipično za videoigre spominjao je i Bogost (2011). “S obzirom da se opuštanje i meditacija podjednako oslanjaju na djelovanje i mirovanje, predstavljaju prijetnju samoj prirodi videoigara” (Bogost, 2011: 95). Bogost ističe da je tipično stanje videoigara ono koje “zahtijeva neprekidnu pažnju, razmišljanje i kretanje, čak i ako je riječ samo o pokretima prstiju na kontrolnoj palici i digitalnim tipkama” (Bogost, 2011: 89). Takvo je stanje poželjno “kada je željeni efekt igre visoka pozornost i uznemirenost. Ali što ako od igre želimo drugačije iskustvo, barem s vremena na vrijeme: opuštajući, smirujući doživljaj – poput zen igre” (Bogost, 2011: 89).

Neke videoigre specijalizirale su se upravo za pružanje takvih iskustava, a njihova opuštajuća mehanika igre često je poduprta filmskim poetskim izlaganjem. Štoviše, u takvim je videoigrama poetsko filmsko izlaganje uglavnom dominantno naspram drugih tipova filmskoga izlaganja.

No poetsko izlaganje koristi se i za ostvarivanje nekih drugih, ne nužno opuštajućih tipova doživljaja u videoigrama, primjerice, ekstatičnih ili napetih. Dakle, dio videoigara možemo općenito grupirati po izlagačkoj usmjerenosti prema modeliranju nekog raspoloženja ili duševnog stanja, što je svrha i poetskog izlaganja u filmu (v. Turković, 2003b; 2009). U toj skupini ili žanru poetskih videoigara raspoloženja se i stanja pobuđuju ne samo mehanikom igre nego i audiovizualnim izlagačkim sredstvima koja se ne mogu svesti na narativne, uzročno-posljedične, opisno-deskriptivne ili ekspozitorno-objašnjavačke obrasce.

4.4.1. Igre s dominantnim poetskim izlaganjem

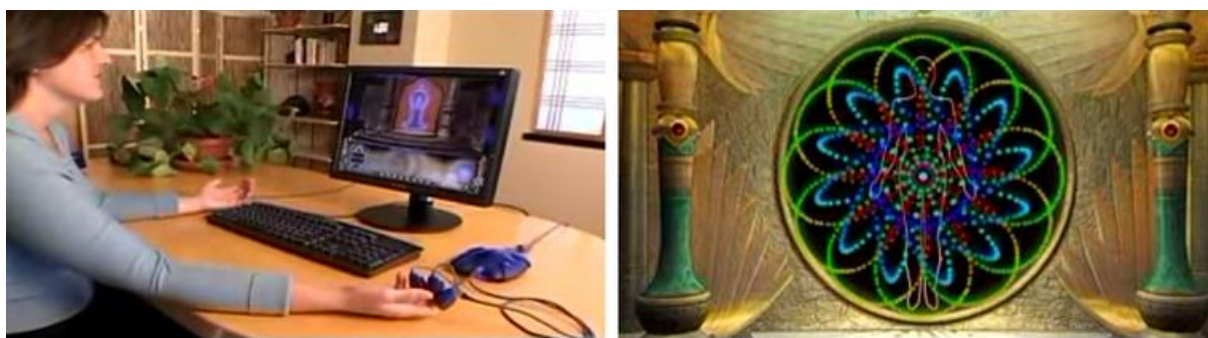
Dominacija filmskog poetskog izlaganja u videoigrama, osim po izostanku izraženijih narativnih, opisnih ili ekspozitornih struktura, prepoznaje se po dva elementa koja Turković (2003b) izdvaja kao tipična za poetsko izlaganje: jaka prisutnost slikovnih stilizacija pojedinoga kadra i česta uporaba popratne glazbe kao tumača raspoloženja i koherencijskog čimbenika izlaganja. Ono što najčešće u poetskim videoigrama izostaje od obilježja poetskog izlaganja diskontinuirana je ili asocijativna poetska montaža, a sukladno tome i izostanak povećane uporabe stilsko-figurativnih montažnih rješenja (usp. Turković, 2003b). To nije iznenađujuće s obzirom da je manjak montažnih rješenja općenito obilježje videoigara, koje se većinom oslanjaju na izlaganje u jednom kadru, ili na kontinuiranu montažu, čime se nastoji osigurati kontinuitet mogućnosti igračevog interventnog djelovanja.

Igre s dominantnim poetskim izlaganjem uputno je podijeliti prema različitim načinima na koje se u njima pobuđuje osjetljivost i emotivnost. Turković (2008e) izdvaja nekoliko stanja u kojima sebi možemo dozvoliti pojačanu osjetljivost za vizualne senzacije. To su stanja meditacije, dokolice, autorefleksivnosti te igrivog odnosa prema sebi i svijetu (Turković, 2008e), s tim da su ta stanja često međusobno isprepletena. U svakom slučaju, određene filmsko-poetske “varijante evokativnosti” (Turković, 2008e) specifične su samo za neke uvjete koji u videoigrama uvelike ovise o mehanici igre. S obzirom na to, dominantna mehanika igre koja će generalno biti pogodna za poetsko izlaganje treba biti paidijska, odnosno takva da omogućuje veliku slobodu djelovanja i visok stupanj neopterećenosti krajnjim ciljem igre. “Igralačku besciljnost” Turković prepoznaje kao bitan preduvjet poetskoga izlaganja i u filmu (2008d), stoga je potpuno logično da je uz takvo izlaganje u videoigrama i igroizvedba uglavnom “igralački besciljna”.

Neke od poetskih igara ipak će imati određenu ciljnu zadanost kao strukturalni koherencijski i motivacijski faktor igre, ali ono što će takve videoigre ipak činiti poetskima sekundarnost je tog cilja u odnosu na istraživanje vizualnih senzacija preko igroizvedbe. Ako se određeni elementi takvih igara i mogu shvatiti kao narativni, oni nisu u prvome planu, odnosno, u njima nije važno “samo zbivanje, nego opći doživljajni stav koji gradi ‘nenarativni’ tretman narativne/narativnih linija” (Turković, 2008d).

4.4.1.1. Meditacija

Stanje “čiste” meditacije u kojoj smo tjelesno pasivni uistinu nije moguće ostvariti u konvencionalnim videoigrama i s tipičnim upravljačkim napravama koje zahtijevaju makar minimalne tjelesne pokrete prstiju. No autori igre *Putovanje u neobuzdanu uzvišenost* (*Journey to Wild Divine*, Wild Divine, 2003) razvili su posebnu napravu, tzv. biopovratni stroj (engl. *biofeedback machine*), koja mjeri otkucaje srca i elektrodermalnu aktivnosti, tako da je igrač pokretno pasivan dok interventno upravlja prizorima na zaslonu meditacijskim tehnikama opuštanja, poput kontrole misli i disanja. Osim u izborničkim segmentima, interventna djelatnost igrača u toj igri, dakle, nije fizička i kinetička, nego se temelji na unutrašnjim tjelesnim reakcijama koje bilježi posebno konstruirana naprava. Vizualno igrom dominiraju umirujući prizori tibetanskih krajolika, hramova, koliba i vrtova, te poetizirane apstraktne animacije. Prizore prati i nedijegetska umirujuća glazba. Poetsko izlaganje statičnih kadrova i apstraktnih animacija te umirujuća metadiskursna glazba pridonose osjećaju smirenosti koji je potreban da bi se napredovalo igrom. Izmjena prizora i dinamika zbivanja na zaslonu nije narativno motivirana, već isključivo postizanjem određenih dojmova i osjećaja. Prizori i zvukovi nastoje umiriti igrača da bi on svojom niskom kardiovaskularnom aktivnošću upravljao zbivanjima na zaslonu, često u formi apstraktnih oblika. Noviji nastavci igre, uz poetsko izlaganje, sadrže i brojne ekspoziitorne segmente u kojima stručnjaci objašnjavaju kako meditirati.



Slika 75 – *Putovanje u neobuzdanu uzvišenost* (*Journey to Wild Divine*, Wild Divine, 2003). Izvor: YouTube.

4.4.1.2. Dokolica i igrivi odnos prema sebi i svijetu

a) poetske igre meditativne dokolice

Određeni stupanj meditativne relaksacije moguće je ostvariti i u onim igrama u kojima nema opasnosti i prijetnji, u kojima se igrač paidijski slobodno može kretati prostorom koji vizualno i auditivno opušta igratelja. S obzirom da igrač kinetički aktivno unosi naredbe, takva opuštenost nikad nije potpuna, a meditativnost nikad nije “čista” kao u igrama meditacije. Ipak, neprijeteća mehanika igre pogodna je za induciranje igrača u stanje dokolice, u kojemu si, “kad nismo pritisnuti brigama opstanka, a nekako moramo ‘zaokupiti’ um” (Turković, 2008e), možemo dopustiti poseban tip osjetljivosti za vizualne senzacije potrebnog za poetsko izlaganje (v. Turković, 2008e). No osim stanja dokolice, igrač je u takvim igrama najčešće potaknut i na igrivi odnos prema sebi i svijetu. On se paidijski poigrava s prizorima koje su dizajneri osmislili.

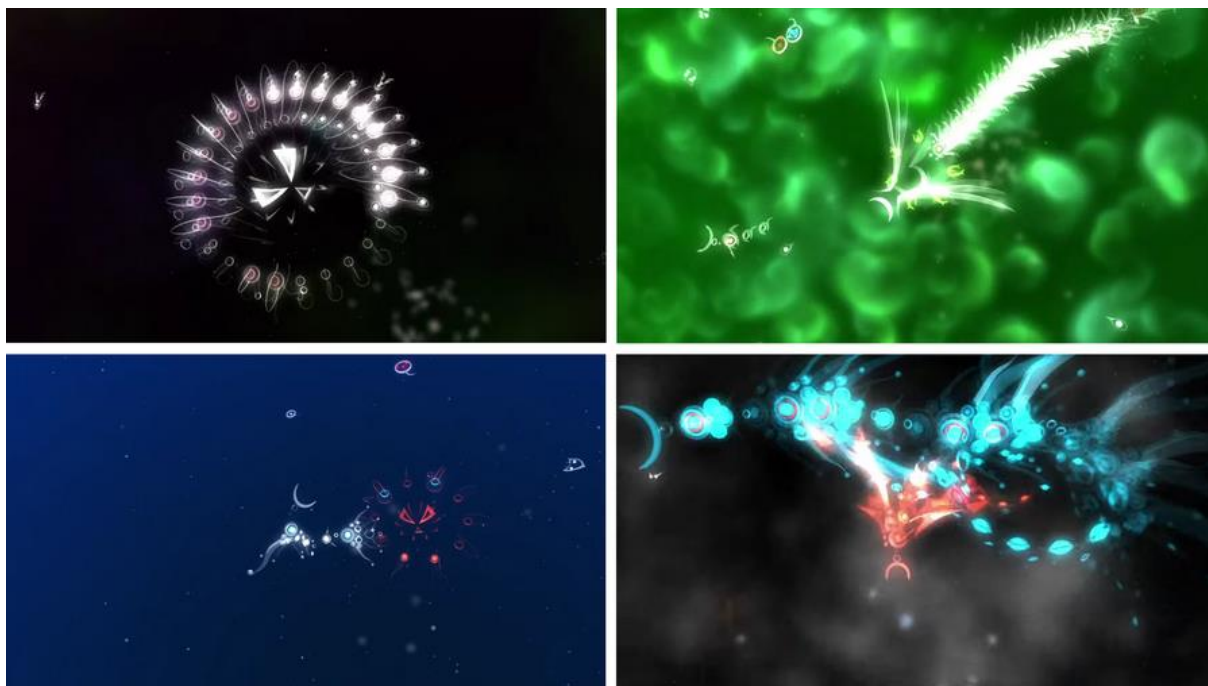
Zanos (*Flow*, Thatgamecompany, 2007) i *Cvijet* (*Flower*, Thatgamecompany, 2009) bili bi primjeri igara koje u sebi objedinjuju poigravalačku znatiželju i dokoličarsku opuštenost. One bi se žanrovski mogle označiti kao poetske igre meditativne dokolice¹²³.

U *Zanosu* (2007) igrač upravlja mikroskopskim organizmom koji raste tako što guta druge mikroskopske organizme u vodenom okružju. Prizori koje igrač dobiva rastom svoga avatara i gutanjem drugih, malih bića, nalikuju onima u eksperimentalnim filmovima. Oblici su apstraktni, boje se često mijenjaju i svjetlucaju, a vođeno filtrirani zvukovi i glazba također su uglavnom smirujući i potiču igraču da se prepusti “dojmovnom razgledavanju” (Turković, 2009). Osim neprijeteće mehanike igre, *Zanos* (2007) opušta igrača i glatkim osjećajem kretanja i klizanja kroz vodu. Kontrole su takve da ne zahtijevaju stiskanje tipki, nego pomicanje upravljača Playstationa 3 sa senzorima nagiba. Na taj način i sam unos kontrola za igrača je, većinom, umirujući¹²⁴. Nemajući strogu tipkovnu kontrolu, on se može u kretnjama

¹²³ Za još jednu poznatu igru dizajnerskog studija Thatgamecompany, *Putovanje* (*Journey*, Thatgamecompany, 2012), strukturno je bitna i priča, pa je ona bolji primjer za filmsku poetizaciju narativnog izlaganja, a ne i za videoigru u kojoj je dominantno poetsko izlaganje. Za opis filmskog poetiziranja drugih tipova filmskog izlaganja u videoigramu v. Barišić, 2009.

¹²⁴ Komentirajući igru *Zanos* (2007) kao meditativnu igru opuštanja, Bogost smatra da ona i svojim vizualnim dizajnom i svojim kontrolama na trenutke uznemiruje, imajući tako suprotan učinak na igrača od onoga koji su zamislili sami dizajneri (2011: 91). Igra po Bogostu opušta samo auditivno, “umirujućim žuborom vode” (Bogost, 2011: 91), što u spoju s donekle uznemirujućom mehanikom igre i vizualnim dizajnom “rezultira kontradiktornom sinestezijom” (*ibid*). Bogostovu interpretaciju učinaka *Zanosa* (2007) i nekih drugih sličnih igara smatram pogrešnom iz više razloga. “Proplamsaji svjetla” (Bogost, 2011: 91) u *Zanosu* (2007) za početak nisu uznemirujući. U takvom neprijetećem i sigurnom ambijentu oni možda neće svaki put pridonijeti relaksaciji

zanijeti, proklizati, ali nikad s negativnim posljedicama, čime se simulira i pojačava opuštajući osjećaj slobodnog kretanja u vodi, u kojoj naše tijelo jedan zamah nepovratno usmjeri.



Slika 76 – *Zanos* (Flow, Thatgamecompany, 2007).

Dok se *Zanos* (2007) oslanja na apstraktan vizualni prikaz, igra *Cvijet* (2009) služi se dominantno realističkim prikazom da izazove pozitivno emocionalno stanje kod igrača. Igrač počinje tako što vjetrom upravlja jednom laticom, da bi joj se uskoro priključio još niz drugih latica s kojima igrač leti iznad krajolika u kojemu se ne događa ništa posebno. No svojim prolaskom cvjetovi se otvaraju i dodaju svoje raznobojne latice skupini kojom igrač upravlja. Vegetacija oživljuje, trava postaje zelenija, na drveću počinje rasti lišće. Sivi i bezbojni krajolici dobivaju boju, ruševine civilizacije nestaju, sivi i crni zidovi postaju svijetlo obojeni. Vegetacija poslije poprima i druge, nerealističke boje, primjerice, trava postaje plava ili

uma, ali svojim neobičnim, očudjućim vizualnim vrijednostima prije će generirati pozitivne emocije nego negativne. Osim što izostanak prijetnje po avatara sam po sebi opušta, jer igrač se u tom kontekstu može osjećati samo nadmoćno, apstraktan prikaz mehaniku igre i djelatnost “proždiranja” drugih organizama (usp. Bogost, 2011: 91) čini neinvazivnom. Apstraktna konstruiranost organizama ostavlja dojam da se oni bezbolno i prirodno rasklapaju i skladno uklapaju u novu cjelinu unutar avatara. Mikroskopski organizmi nisu razderani i raskomadani, što bi u neapstraktnom prikazu svakako izazivalo nemir, nego harmonično rastavljeni na manje cjeline koje se jednim dijelom stapaju u organizmu kojim upravlja igrač. Tome pridonose i većinom umirujući vodeni zvukovi koji ne otkrivaju patnju ili bol. Uz to, budući da igrač sam kontrolira ritam i dinamiku svoga djelovanja, on načelno nije primoran na naglije pokrete. No ni sprovođenje naglih pokreta ne mora nužno biti uznemirujuće. Kako u *Zanosu* (2007) takvim pokretima igrač ima priliku demonstrirati svoju moć, pri čemu raste i stječe dojam da je nešto postigao, učinak je upravo suprotan i generalno ispunjava igrača osjećajem zadovoljstva.

ljubičasta. *Cvijet* kao igra apstraktnog ekološkog čišćenja završava svijetlom vizijom grada. Latice dolaze do prozora od kojega je i krenulo igračevo putovanje. Opisni kadrovi mračnog grada iz filmskog otvaranja igre u filmskom zatvaranju sada su svijetli.

Kontrole senzora nagiba upravljača Playstationa 3, kao i u *Zanosu*, prilagođene su takvom dojmu lebdenja i lepršanja koje širi pozitivne emocije na igrača, kao i umirujuća melodija koja prati cijelu igru. Pritiskanje tipki zasigurno bi umanjilo osjećaj lebdenja i slobodnog ali neprijetećeg kretanja.

Ako *Zanos* simulira terapijski učinak neopterećenog kretanja vodom, plivanja ili ronjenja, *Cvijet* simulira isti takav učinak kretanja zrakom, odnosno letenja bez straha od pada i neuspjeha.



Slika 77 – *Cvijet* (*Flower*, Thatgamecompany, 2009).

I samo uspješno izvršavanje nezahtjevnih zadataka također umiruje igrača, a tome pridonose i repetitivni potezi koji se moraju izvesti. Bogost takve poteze uspoređuje s crtkanjem po ubrusu, prelistavanjem časopisa ili pletenjem pred televizorom (2011: 92). Govoreći u ludičkoj imerziji, već smo spomenuli kako se određenim tipom djelovanja može postići stanje mira. U ovakvim poetskim videoigrama ono je dvostruko potaknuto – filmski, odnosno audiovizualno, te ludički, odnosno posebno osmišljenim, umirujućim interventnim zadacima.

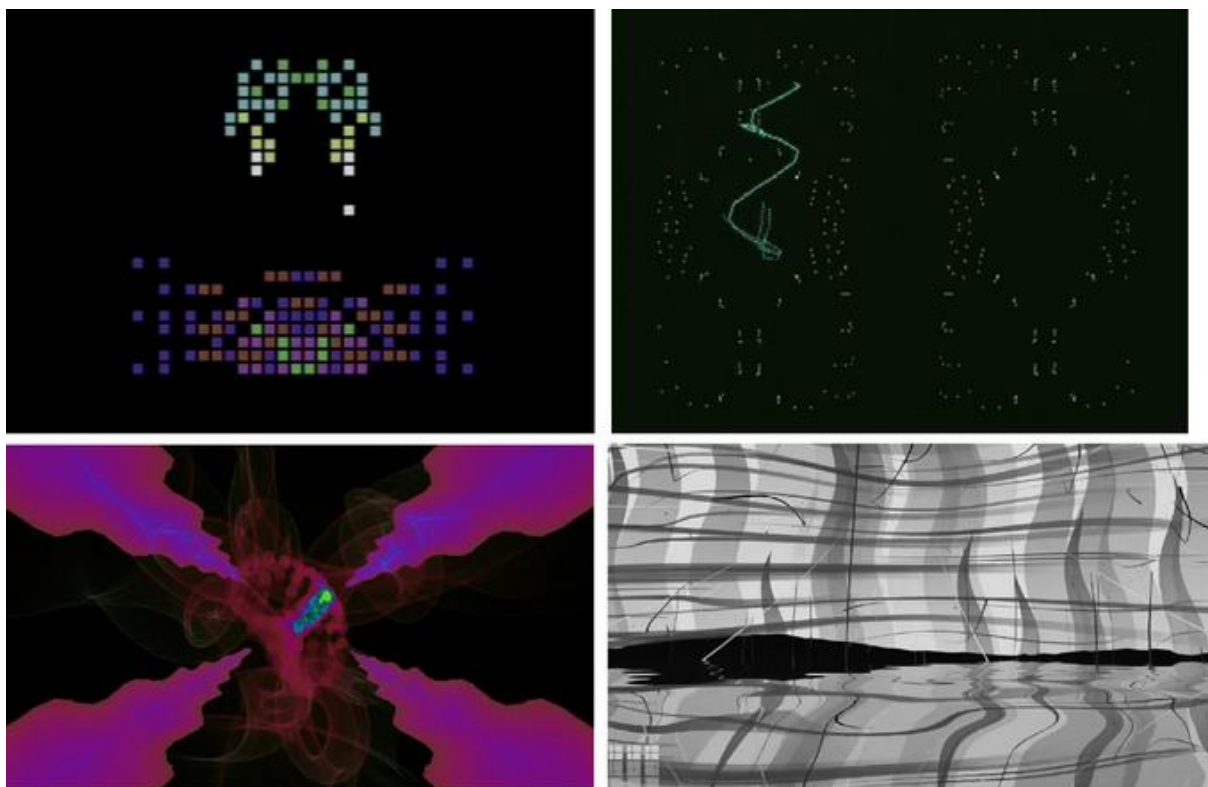
b) poetske igre transa

Poigravalačko-paidijski odnos, ali ne nužno s pobuđivanjem umirujućih emocija, prisutan je i u brojnim drugim igrama. Dva žanra videoigara koja se većinom oslanjaju na filmsko poetsko izlaganje za pobuđivanje ekstatičnijih raspoloženja ili neobičnih iskustava bili bi vizualni ili svjetlosni sintesajzeri i ritam-igre.

U vizualnim sintesajzerima ugođaj ovisi o glazbi koja se odabere, a on je često takav da pobuđuje stanje svojevrsnog transa, o čemu svjedoče i sami naslovi nekih od takvih igara, kao, na primjer, *Psihodelija* (*Psychedelia*, 1984, Minter) i *Trip-A-Tron* (Minter, 1988). Najčešća je glazbena pozadina u njima elektronička muzika uz koju se u ekstatičnim ritmovima izmjenjuju apstraktni oblici kojima upravlja igrač.

Podvrstom vizualnog sintesajzera može se smatrati i igra *SoundSelf* (Arnott, 2013) koja nema nikakvu glazbenu pozadinu, a u njoj igrač kontrolira apstraktne oblike isključivo svojim glasom, odnosno preko mikrofona.

Koristeći se neprikazivačkom transformacijskom animacijom, svi virtualni sintesajzeri vizualno izrazito podsjećaju na apstraktne eksperimentalne filmove, osobito kompjutorske.



Slika 78 – Vizualni sintesajzeri: *Psihodelija* (*Psychedelia*, 1984, Minter) (gore lijevo), *Trip-A-Tron* (Minter, 1988) (gore desno), *SoundSelf* (Arnott, 2013) (dolje lijevo), *Panoramical* (Ramallo i Kanaga, 2015) (dolje desno).

c) poetske igre ushita

Dok u vizualnim sintesajzerima snalaženje u prizoru uopće nije bitno, u nekim ritam-igrama ono ipak uvjetuje prolaznost određenih segmenata igre. Ritam-igre temelje se na interventno-djelatnim izazovima igraču koji u pravom trenutku mora odraditi određenu kombinaciju poteza. Pritom je od izuzetne važnosti ritam popratne glazbe koja odgovara ritmu interventnog djelovanja samog igrača. U plesnim igrama od njega se traži da otpleše određenu koreografiju, u instrumentalnim da odsvira određene note (slika 79). I ples i sviranje simulacijski su pojednostavljeni i ne zahtijevaju preciznost prave izvedbe. U akcijskim ritam-igrama, pak, od igrača se može tražiti da odradi neku drugu kombinaciju naredbi, da, primjerice, preskoči određene zapreke, izmakne im se ili da puca. Premda u plesnim i sviračkim igrama raspoloženje može biti, ovisno o melodiji, i umirujuće, većinom je ono ekstatično i takve igre podrazumijevaju brže ritmove.

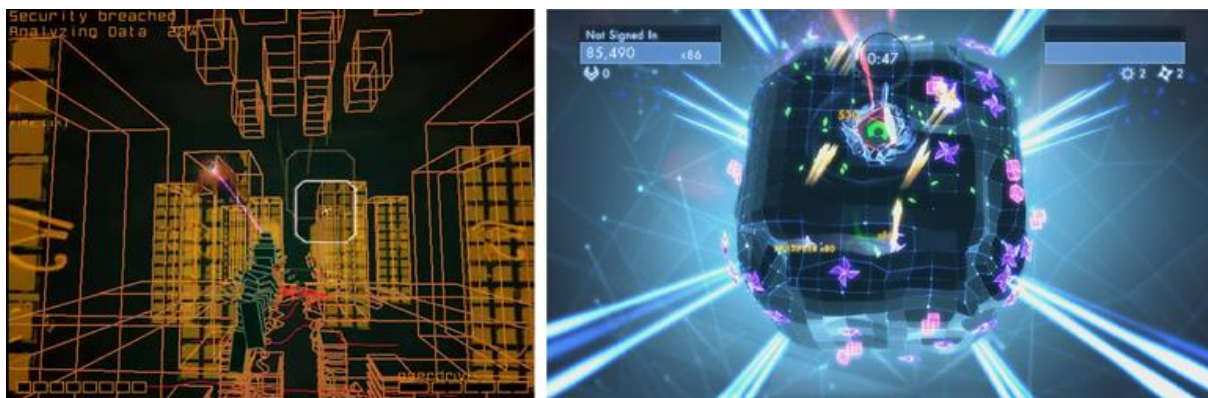
Ritam-igre ne moraju imati poetsko filmsko izlaganje, ali ipak često spajaju apstraktnu vizualnost i ritam u kojemu igrač interventno djeluje. Glazba je od presudne važnosti u takvim igrama i ona služi uspostavljanju raspoloženja, ali je i koherencijski čimbenik izlaganja (usp. Turković, 2003b). Premda u njima igrač u nekoj mjeri treba obraćati pozornost na zbivanja u prizoru, snalaženje u prizoru sekundarno je u odnosu na doživljaj ushita koji se želi prenijeti igraču.



Slika 79 – Ritam-igre: *Uzavreli pragovi (Frets on Fire, Kyöstillä, 2006)* (gore lijevo), *Pleši plesnu revoluciju (Dance Dance Revolution, Konami G.M.D., 1988)* (gore sredina – prizor iz igre) (gore desno – arkadni kabinet), *Ritam-manija (Beatmania, Konami, 1997)* (dolje lijevo), *Audioštit (Audioshield, Fitterer, 2016)* (dolje desno).
Izvori: Wikipedia.org (gore lijevo i desno), YouTube (ostalo).

Dakle, unatoč cilju i natruhama narativnosti koje se mogu detektirati u takvim igrama, njihov je prvenstveni cilj stvaranje poletnog raspoloženja kod igrača. Te igre takvo raspoloženje potiču i mehanikom svoje igre, preko ubrzanog tjelesnog gibanja igrača kojim unosi naredbe, i audiovizualno. Ekstatični ritam glazbe prati ritam pokreta igrača, dok se pred njim brzo i dinamično izmjenjuju novi i koloristički raznoliki prizori življih boja i s jakim kontrastima, što su sve obilježja “emotivne selektivnosti u veselju” (Turković, 2008e). Naime, kad je čovjek u poletnom stanju ili stanju veselja, on brže seli pogled i kraće ga zadržava, obuhvaća i traži da vidi veći broj stvari u kraćem vremenu (Turković, 2008e). Upravo na takvom kognitivnom modalitetu počivaju prizori i zahtjevi mehanike igre stiliziranih pucačkih igara poput *Reza* (United Game Artists, 2001), koji je ujedno i ritmična igra, te *Geometrijskih ratova 3* (*Geometry Wars 3: Dimensions*, Lucid Games, 2014) koji nisu ritmična igra, ali s obzirom na svoju vizualnost i igroizvedbu svejedno se mogu opisati kao poetska igra ushita (slika 80).

Vizualna i auditivna stiliziranost i prenaplašenost apstraktnih oblika razlikuje takve igre, i njihov generalni doživljaj, od sličnih igara s neapstraktnom prikazivačkom animacijom i prigušenijom, ne toliko retorički obilježenom glazbenom pratnjom. Premda ekstatične emocije kod igrača samom svojom mehanikom i kretnjama koje zahtijevaju od igrača pobuđuju i neapstraktne igre s istovrsnom igroizvedbom, ritmične igre i stilizirane pucačine učinkovitije su u pobuđivanju takvih emocija jer ih dodatno potiču svojim apstraktnim vizualnim oblicima, a ritmične igre i retorički pojačanom glazbom koja prati i strukturira i sâm ritam interventnog djelovanja.



Slika 80 – Stilizirane pucačine: *Rez* (United Game Artists, 2001) (lijevo) i *Geometrijski ratovi 3: Dimenzije* (*Geometry Wars 3: Dimensions*, Lucid Games, 2014) (desno). Izvori: YouTube i Wikipedia.org.

4.4.1.3. Autorefleksija

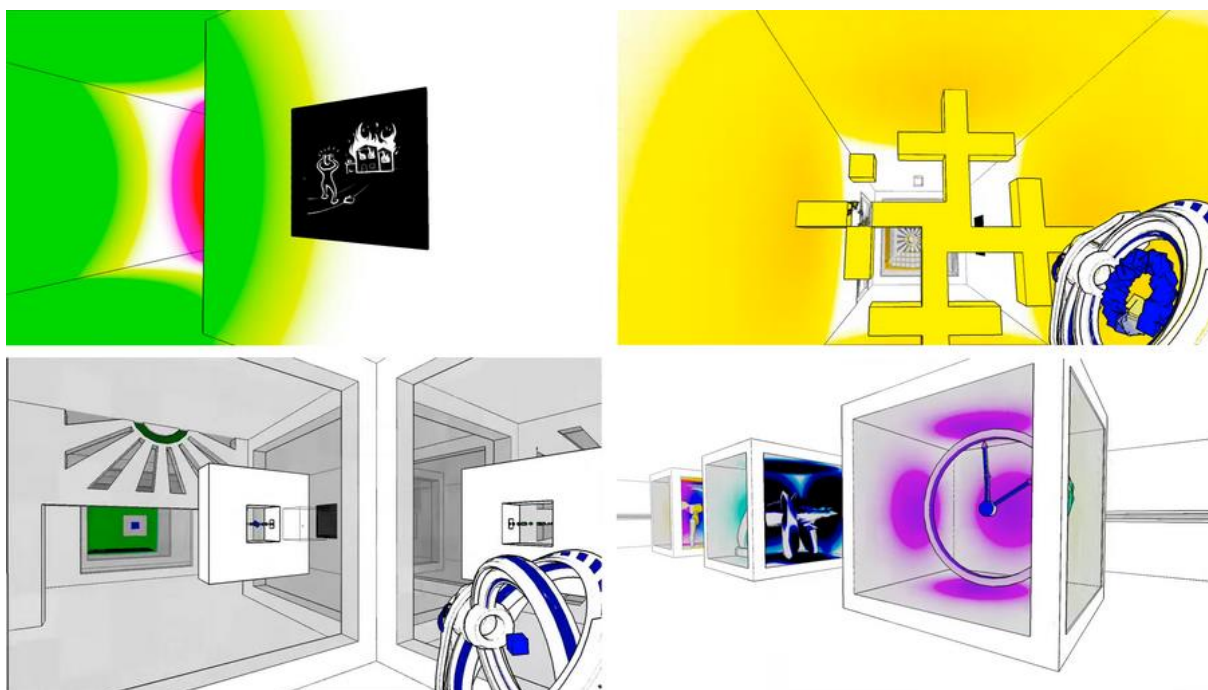
Premda i igre iz prethodne kategorije u određenoj mjeri mogu stavljati na kušnju naš perceptivni ili spoznajni odnos prema svijetu (Turković, 2008e), neke videoigre u potpunosti su tome posvećene. Takve, autorefleksivne videoigre neke nelogičnosti izgrađuju ne samo vizualno nego i preko mehanike igre. Prostorno kretanje u njima je začudno i ispituje temelje “naše perceptivne obrade svijeta” (Turković, 2008e). To rade pomoću perceptivnih iluzija, paradoksa, razbijanjem perceptivne koherencije i naglašavanjem nezavisnosti perceptivnih komponenti (v. Turković, 2008e).

Igra *Antikomora* (*Antichamber*, Bruce, 2013) osobito je dobar primjer takvog autorefleksivnog promatračkog modaliteta u kojemu je igračeva percepcija prostora i kauzalnosti dovedena u pitanje. Prolazak apstraktno dizajniranih hodnika u igri samo je po sebi zagonetka jer u njima ne vrijedi uobičajena prostorna i kauzalna logika. Ako slijedi uobičajenu euklidsku prostornu logiku, igrač će zapeti u vječnoj petlji istovjetnih prostora i vrtjet će se u krug. Neuspjeh u konvencionalnom smislu videoigara u *Antikomori* (2013) ne postoji, ali nerješavanje zagonetke i neuočavanje posebnog obrasca rezultira tek repetitivnim ponavljanjem prizora već viđenih prostorija. Igrač mora naslutiti posebne prostorne zakonitosti pojedinih segmenata, u čemu mu pomažu posebni natpisi na zidovima, pomoćne slike koje jedine sadrže obrise neapstraktno prikazanih objekata, ljudi i životinja, specifični geometrijski oblici unutar prostora i nedijegetske koloritne oznake. No te oznake nisu denotativno jasne, već su višeznačne i zagonetne. Mnoge od njih ne pomažu igraču u prostornom snalaženju i nisu djelatno funkcionalne, nego služe poetiziranju igračkog iskustva, bilo da se radi o verbalnim porukama ili o posebnim apstraktnim skulpturama i kompozicijama prostora općenito. Da bi igrač uspješno prošao na novi nivo, on mora promijeniti uobičajen način kretanja na koji je navikao u stvarnom životu i u drugim igrama koje su također u vizuri prvoga lica. Mora naslutiti narav perceptivne varke i djelovati kontraintuitivno. Mora se okrenuti unatrag da bi stupio u drugačiji prostor od onoga u kojemu se vrtio u krug krećući se naprijed. Mora pogledati dolje ili gore, a takvi pokreti izokreću mogućnosti kretanja, koja često prkose zakonima gravitacije.

Drugi tip zagonetki u *Antikomori* (2013) odnosi se na korištenje laserskog pištolja različitih boja kojima igrač popunjava ili briše apstraktne oblike, stvara mostove ili stepenice, te tako otvara određena vrata i prolaze, no i u tim slučajevima ponašanje objekata i izmjena

spacijalnih razina nisu uvijek intuitivni te zahtijevaju određeno promišljanje i dokučivanje posebnih pravila kretanja i nekauzalne povezanosti prostora.

Uz apstraktnu vizualnost igrač ima dojam kao da se kreće unutar nekog strukturalnog eksperimentalnog filma ili kao da se šee interaktivnim muzejom suvremene umjetnosti koji neprestano “očuđuje” igračev osjećaj za stvarnost. Uslijed takvog iskustva boravka i kretanja u prostoru s neobičnim fizikalnim zakonitostima, igrač preispituje svoju percepciju. Ishodi su takvog autorefleksivnog ispitivanja, kao i u poetskim filmovima, osvještenje i osvježenje našeg osjećajnog i poimateljskog odnosa prema svijetu te osvježenje naše percepcije (Turković, 2008d).



Slika 81 – *Antikomora (Antichamber, Bruce, 2013).*

4.4.2. Asocijativno-poetska montaža

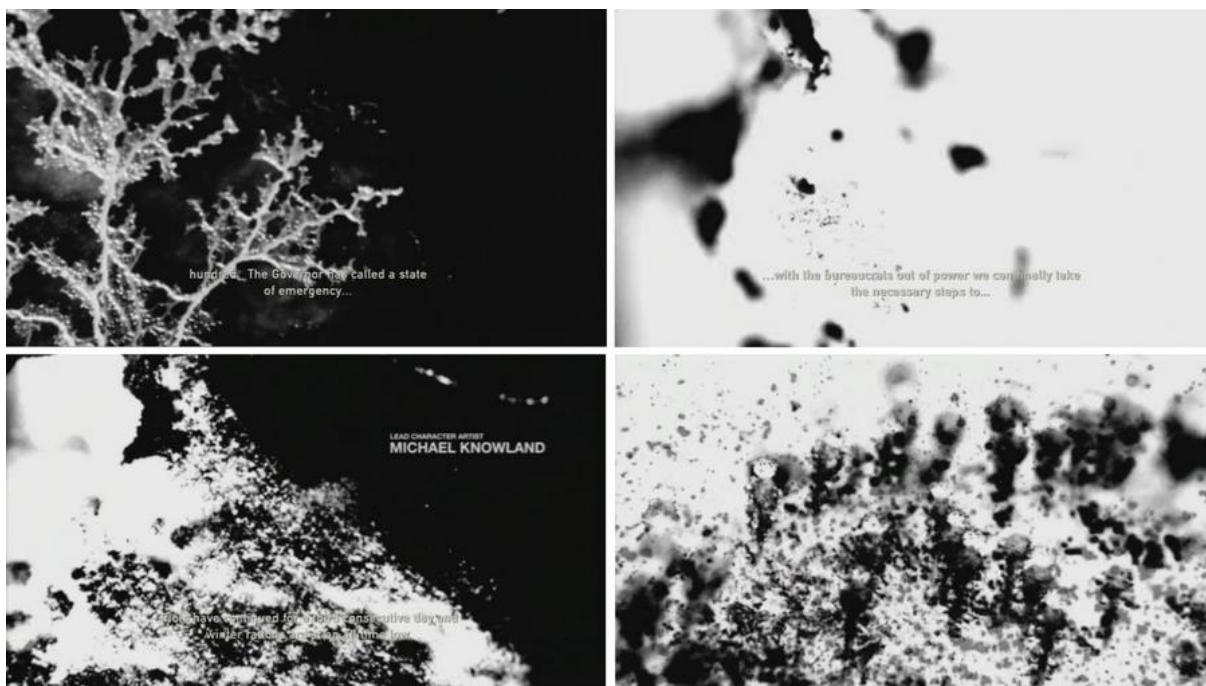
Ako smo ustvrdili da je poetska asocijativna montaža netipična za videoigre, čak i one poetske, ona se ipak može prepoznati u nekim njihovim segmentima. Pritom ona tipično različito funkcionira u neinteraktivnim i interaktivnim segmentima.

4.4.2.1. Filmski inserti

Filmsko poetsko izlaganje i asocijativno-poetska montaža najčešće se javlja u onim filmskim insertima koji funkcioniraju kao najavna špica videoigre.

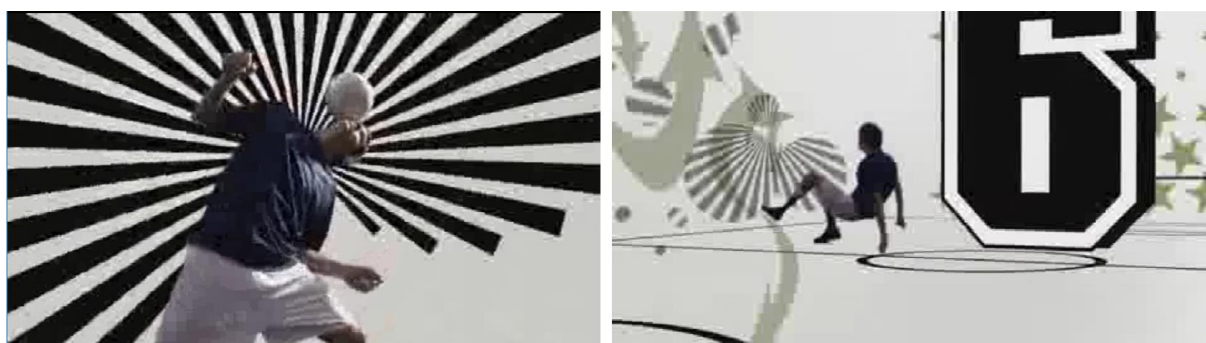
Primjer jedne takve poetske špice u dominantno narativnom izlaganju bila bi najavnica igre *Posljednji od nas* (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013). Nakon uvodnog segmenta igre od petnaestak minuta koji prati protagonista Joela u trenutku izbijanja zombi-apokalipse, a koji završava pogibijom njegove kćeri, prikazuje se crni kadar s naslovom igre, da bi potom slijedila jednominutna poetska sekvenca u kojoj će povrh niza apstraktnih kadrova u tekstualnoj formi biti prezentirana imena autora igre (engl. *credits*). U toj se kratkoj sekvenci uz sjetnu gitarsku melodiju izmjenjuju raznovrsni kadrovi u kojima se bijeli oblici šire crnom pozadinom, a u nekima se crnilo širi bijelom pozadinom. Strukture se rasprostiru poput prolivene vode, rastu i umnažaju se, premda prizori ostaju crno-bijeli, zamućeni i apstraktni. Fragmenti takvih kratkih kadrova koji se izmjenjuju velikom brzinom ne povezuju se uzročno-posljedično ili prostorno-vremenski, nego asocijativno, uz kohezijske čimbenike ritma i sličnosti (v. Turković, 2009), pa se stoga montaža u tom segmentu može označiti kao poetsko-asocijativna.

Iz narativnog konteksta igre prilično se precizno može utvrditi što bi takvi prizori trebali dočaravati gledatelju i na što bi trebali asociirati. Apstraktni oblici tako se mogu protumačiti kao biološke strukture, ili konkretnije pore, a njihovo širenje dočarava globalnu epidemiju koja ljude pretvara u gljivolike zombije. Za vrijeme tog jednominutnog poetskog segmenta čuju se fragmenti vijesti koji izvještaju o određenim fazama nezaustavljivog širenja epidemije. Verbalno-auditivna komponenta te sekvence čini je ujedno i prijelazom s uvoda igre na njezin glavni dio koji se odvija dvadesetak godina poslije, a poetski prizori njezina su audiovizualna metafora.



Slika 82 – Najavnica igre *Posljednji od nas* (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013).

Ogledni primjer poetske filmske najavnice nenarativne igre može se naći u videoigri *Profesionalni evolucijski nogomet 6* (*Pro Evolution Soccer 6*, Konami, 2006). Prema mojem svojedbnom opisu (Barišić, 2009): “U kratkom filmu od minute i pol koji počinje nakon što se igra pokrene, a prije nego što se učita sučelje preko kojega se pokreće sama nogometna simulacija, na svijetloj pozadini zatamnjeni lik nogometaša, koji prikazbeno varira od animirane crne siluete do video-kamerom snimane persone, tehnicira loptom uz ritam brze i dinamične glazbe, a njegove pokrete prati animacijsko šarenilo.



Slika 83 – *Profesionalni evolucijski nogomet 6* (*Pro Evolution Soccer 6*, Konami, 2006). Izvor: Barišić, 2009.

Nakon što početno slobodno tehniciranje završi udarcem lopte škaricama u gol, u drugom dijelu filma, atraktivno baratanje loptom kontekstualno biva nadopunjeno elementima nogometne utakmice. Naznačuju se i obrisi stadiona, vidi se izlazak igrača na teren, početni

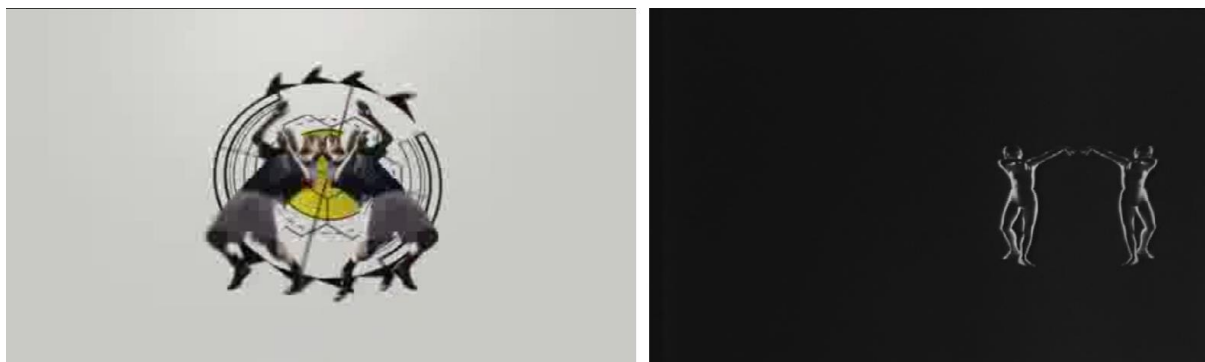
zvižduk, te se pojavljuju i siluete protivnika. U drugom dijelu čuje se huk i navijanje publike. Svi pokreti i dalje su popraćeni raznovrsnim animacijskim oblicima, sivim i crnim, uz tamnožute i tamnocrvene elemente.

Izvedba je ritmički usklađena s glazbenom podlogom. Kadrovi se dinamično izmjenjuju, a s promjenom kadrova i oblici animiranih objekata koji prate pokrete nogometaša, odnosno njegovo virtuožno baratanje loptom.

Raznim vizualnim sredstvima nastoji se dodatno estetizirati sam nogometni pokret. Animirani apstraktni oblici u skladu s muzikom naglašavaju, ritmiziraju i poetiziraju pokrete. Po tome (dodatnoj animacijskoj estetizaciji pokreta), po upotrijebljenim tehnikama, “plesu” animiranih oblika uz glazbu i nekim drugim elementima, film podsjeća na plesno-animacijske filmove Normana McLarena.

Kao i u nekim njegovim filmovima, kombinira se živi glumac (zatamnjeni) i animacijske tehnike, “igra”, tj. organizirano ritmičko pomicanje apstraktnih oblika uz odabrani komad muzike. Animirani slikovni oblici skupa s vizualno i izvedbeno atraktivnim kretnjama prate muziku, koja daje ritam i montaži, a tim postupcima dočarava se dinamičnost same igre. Izraziti kontrast pomičnih oblika od pozadine također je nešto što je koristio McLaren – u njegovom poznatom filmu *Plesni duet* (*Pas de Deux*, 1968) pozadina je tamna a obrisi plesača svijetli. U uvodnom filmu *Profesionalnog evolucijskog nogometa 6* kontrastivnost je suprotna – izrazito svijetla, gotovo bliješteća pozadina, i tamni obrisi figura, na trenutke potpuno zacrnjenih.

U naglašavanju i isticanju pokreta istovjetna je i tehnika udvostručavanja figure (prisutna u McLarenovim filmovima *Plesni duet* (1968) i *Narcis* (*Narcissus*, 1983)) (slika 84).



Slika 84 – Dupliciranje nogometaša u *Profesionalnom evolucijskom nogometu 6* (2006) (lijevo) kao poetizacijski postupak nalik dupliciranju plesača u McLarenovom filmu *Plesni duet* (*Pas de Deux*, 1968) (desno). Izvor: Barišić, 2009.

U *Profesionalnom evolucijskom nogometu 6* (2006) apstraktni animirani oblici mogu se simbolički, s obzirom na kontekst, tumačiti kao sugestija igračevih kontrola u samoj simulaciji, što dobiva potvrdu kad se neke od linija poprime oblik strelica. Animacije sugeriraju i simboliziraju funkcioniranje kontrolora, odnosno tipki igre. Naravno, uvodni film ima svoju funkciju u odnosu na igru, slično kao što i reklama ima svoju funkciju u odnosu na proizvod, a videospot u odnosu na pjesmu. Nastoji joj pružiti dodatnu vrijednost, dodatno je vizualno estetizirati, istaknuti njezinu atraktivnost, a kako se radi o simulaciji nogometa, estetizira se sam nogomet. U odnosu na igru, mogli bismo reći da je cilj prikazati i samog igrača kao potencijalnog virtuozu za upravljačem” (Barišić, 2009).

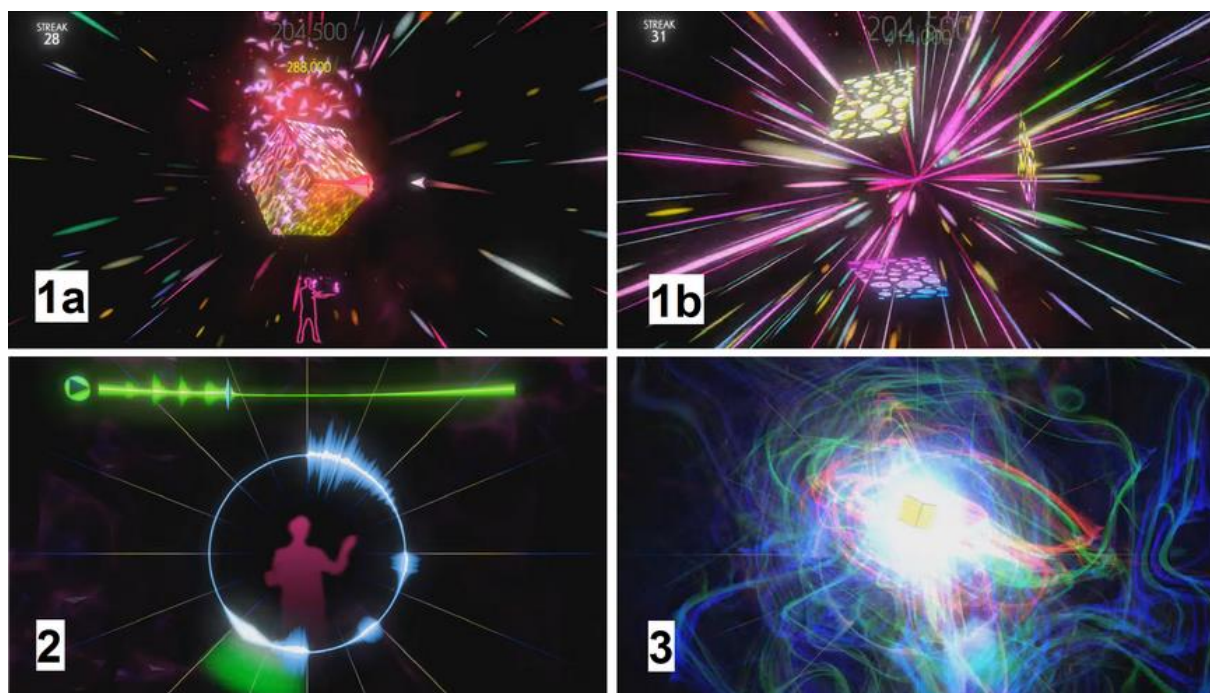
U oba navedena primjera, dakle, riječ je o pravim malim poetskim filmovima s metadiskursnom funkcijom dodatnog atraktiviziranja same igre .

4.4.2.2. Interaktivni segmenti

Asocijativna montaža u interaktivnim segmentima videoigara izuzetno je rijetka, ali svejedno se ponekad i ona koristi.

U ritmičnim igrama i ponekad u vizualnim sintesajzerima, s obzirom na transformacijsku apstraktnu animaciju i brze izmjene boja i oblika, ponekad nije lako ni detektirati kada su se izmijenila dva različita kadra. U igri *Fantazija: evoluirana glazba* (*Fantasia: Music Evolved*, Harmonix, 2014), u kojoj igrač u ritmu glazbe pokretnim kontrolama dirigira apstraktnim oblicima na zaslonu, pa je ona stoga žanrovski prijelazni tip između vizualnog sintesajzera i ritam-igre, ipak se može izdvojiti nekoliko primjera asocijativne montaže. Promjena kadra nesumnjivo se može detektirati jer se tijekom pojedine glazbene seanse u igri izmjenjuje nekoliko “pozadina” povrh kojih igrača barata apstraktnim oblicima. Izmjenjuju se prizori neba s oblacima, asteroidskog pojasa, planeta, izmaglice i lebdećih svemirskih postaja kojima se vizura pozadine postupno približuje i između kojih prolazi. U nekim drugim segmentima izmjenjuju se drugi prizori. Svi su oni grupirani po kohezivnom načelu sličnosti. Ako su u ovom nivou uz pjesmu Brune Marsa to svemirski prizori, u nekom drugom svijetu, primjerice, to su interijeri znanstveno-fantastičnih građevina ili drevnih bajkovitih krajeva (šuma, interijer dvorca, istočnjački dvorci i kule).

No u toj se igri asocijativno ne mijenjaju samo kadrovi u pozadini, kao u većini glazbenih i plesnih igara, nego i prednji plan. U jednom trenutku, otprilike u sredini pojedine pjesme, nakon jednog umetnutog neinteraktivnog apstraktnog prizora (slika 85 – 1b) izmjena kadra nedvojbeno se može ustanoviti po veličini igračeve siluete koju snima kamera, a koja je u novom kadru iznenada veća i zauzima veći dio prizora. Izmjenom kadrova plan se promijenio od totala (slika 85 – 1a) do srednjeg (slika 85 – 2), da bi se nakon novog neinteraktivnog kadra (slika 85 – 3) plan ponovno prebacio na total i na dominantnu vizuru u kojoj se iza igre apstraktnih oblika izmjenjuje jedino pozadina.



Slika 85 – Asocijativna montaža u igri *Fantazija: evoluirana glazba* (*Fantasia: Music Evolved*, Harmonix, 2014).

5. ZAKLJUČAK

Cilj je ovoga rada bio istražiti sinergijski komunikacijski učinak filmskih i ludičkih izražajnih sredstava u videoigrama. Teza da je on tipično i normativno skladan kristalizirala se u nizu taksonomski razvrstanih oglednih primjera koji dokazuju suštinsku povezanost medija filma i videoigara, odnosno oslanjanje videoigara na filmske komunikacijske obrasce. Pritom nisu zanemarene brojne funkcionalne posebnosti filmske retorike u mediju koji je razlikovno temeljno obilježen mogućnostima interventne djelatnosti korisnika. Interventno ovlašćivanje za posljedicu ima niz prizornih posebnosti netipičnih za film. Tako je u videoigrama vizura puno češće fiksna, a parametri kadra manje raznovrsni i fluidni. Montaža je bitno manje prisutna u videoigrama nego u filmu, premda nije i potpuno izbrisana iz njihove formalne gramatike kako su znali istaknuti neki teoretičari (primjerice, Manovich, 2001). U videoigrama potrebni su i brojni nedijegetski indikatori za usmjeravanje igračevog interventnog djelovanja, pa su prizori u videoigrama obilježeni s puno više neprizornih informacija, a nekada su i cijeli njihovi segmenti posvećeni isključivo upućivanju u mehaniku igre.

Performativna narav videoigara, s druge strane, uvjetuje posebne vremenske odrednice prizornog odvijanja i poseban status prostora i objekata. Vrijeme nije fiksno kao u filmu, već je prilagođeno potrebama igračeve izvedbe. Omogućavanje izvedbe imalo je za posljedicu ne samo posebne vremenske distorzije u odnosu na filmsko prikazivanje nego i one prostorne. Te su prostorne posebnosti evidentne u nekim vizurnim varijantama videoigara poput izometrijske perspektive ili u simboličkom i nerealističkom dimenzioniranju objekata i njihovom prostornom smještaju. Uporabna vrijednost i interventna funkcionalnost ludičkih objekata uvjetuje poseban način njihovog prizornog pojavljivanja i nestajanja, kao i same parametre kadra i auditivnu pratnju te brojne druge nedijegetske indikatore preko kojih se na njih usmjerava pažnja igrača. To ih čini bitno različitima od onih u drugim fikcionalnim djelima, tako da Aarseth (2013b) ističe da su oni, s obzirom da su dijelom neovisni o našoj mašti i da mogu imati vrijednost u stvarnom svijetu, na potpuno drugom ontološkom nivou u odnosu na druge fikcionalne objekte (2013b: 491-492).

Preko interventne djelatnosti igrači se na drugi način i uživljaju u prizorne sadržaje. Imerzija u njima nije samo senzorna i narativna, nego i ludička te uslijed toga videoigre mogu vrlo učinkoviti zadržavati pozornost igrača i uz slabije senzorne i narativne mehanizme.

Glavnina ovoga rada koncentrirala se na pitanje kako su videoigre u svoj specifični ludički diskurs uklopile filmske izražajne postupke. Sintagmatske veze filma i videoigara u tom smislu mogu se prepoznati kao dio širih konvergencijskih mehanizama, koji obuhvaćaju približavanje različitih medija ne samo na strukturalnoj razini nego i na tehnološkoj, sadržajnoj, ekonomsko-proizvodnoj i društvenoj. Analiza tehnološke konvergencije videoigara i filma, a prvenstveno animacijskog filmskog roda, pokazala je da veze videoigara i filma nisu uvjetovane samo zajedničkom digitalnom tehnologijom nego i generalnim načelima animacije pokreta.

Kompleksnost sadržajne komunikacije dvaju medija tipološki je razvrstana na više međusobno povezanih razina koje se mogu odrediti kao adaptacija, imitacija, citat, uzimanje drugog medija kao središnjeg ili vrlo važnog motiva, specifično filmske inačice obrade sadržaja videoigara u formi *machinime* te narativnog zapleta u kojima se videoigre devirtualiziraju. U samim videoigramima sadržajna konvergencija podrazumijeva i preuzimanje različitih filmskih žanrovskih obrazaca te primjenu različitih tipova animacije, od kojih se kao kategorije najvišeg stupnja mogu izdvojiti prikazivačka i neprikazivačka animacija.

Strukturalna konvergencija medija uočava se u međusobnom preuzimanju određenih paradigmatičkih i sintagmatskih jedinica. Filmske paradigmatičke odrednice koje preuzimaju videoigre odnose se na parametre kadra u širem smislu, na izbor vizure, ali i nekih drugih vizualnih osobitosti filmske slike poput tipa rasvjete i imitiranja nekih njezinih optičkih osobitosti. Fokus je ipak bio na sintagmatskim, sekvencijalnim filmskim načinima strukturiranja audiovizualne građe videoigara.

Videoigre su, ovisno o svojoj komunikacijskoj svrsi i usmjerenosti prema izazivanju određenih emocija i tipova doživljaja kod igrača, preuzele sva četiri tipa filmskog diskursa. Dok je u literaturi dosad pozornost bila posvećena isključivo narativnom izlaganju, ostalim tipovima, opisnim, ekspozitornim i poetskim izlaganjem, koliko je meni poznato, nije se nitko eksplicitnije bavio, premda se sporadično upozoravalo na, primjerice, mogućnosti ekspozitornih i poetskih efekata videoigara.

Podjela na četiri tipa filmskoga izlaganja preuzeta je od Turkovića (v. 2003a; 2003b; 2004; 2006; 2008d; 2008e; 2009), a preuzimanjem takve analitičke osnovice, odnosno Turkovićeve epistemološko-komunikacijske teorije filma (2000), filmska kognitivistička teorija, sa svojom usmjerenošću na spoznajne procese i načine na koje pokretne slike oblikuju

iskustva, postala je metodološka osnovica i ovog istraživanja. Oslanjajući se na filmološki teorijski okvir, ponajprije onaj iz Turkovićevih radova, dokazni je postupak pretpostavljao identificiranje načina djelovanja različitih tipova filmskog izlaganja u kontekstu u kojemu je gledatelj i interventno ovlašten za djelovanje, a u njemu filmsko izlaganje tipično podupire i pojačava dojmove i iskustva koja se igraču odašilju kroz samo igranje. Ogledni primjeri videoigara razvrstavani su po različitim varijantama filmskoga izlaganja i u nekim njihovim specifičnim aspektima, da bi se potom detektiralo u kakvom je odnosu njihov filmski diskurs prema onome ludičkome. Pokazalo se da je, sukladno osnovnoj tezi, odnos dvaju diskurzivnih izražajnih postupaka komplementaran. Utvrđeno je i da svaki tip filmskoga izlaganja može prepoznati kao dominantan u nekom od žanrova videoigara, i da je mehanika igre često postavljena tako da omogući upravo onaj gledateljski modalitet potreban za određeno izlaganje. Drugi tipovi izlaganja, u tim slučajevima, često su drugotni i imaju metadiskursnu podupirateljsku funkciju prema glavnom diskursnom modalitetu.

Opisno izlaganje zahtijeva promatračku, istražiteljsku mehaniku igre koja od igrača ne zahtijeva interventno upletanje i reagiranje na zbivanja u prizoru. Ona su rutinska i obilježena ponovljivošću i proceduralnošću koja ne razvija posebnu uzročno-posljedičnu događajnost. *Draga Esther* (*Dear Esther*, The Chinese Room, 2012) s dominantnim opisnim filmskim izlaganjem ujedno je i primjer igre u kojemu je igraču na raspolaganju isključivo istraživanje i promatranje.

Ekspozitorno izlaganje usredotočeno je na demonstraciju i objašnjavanje pojmova, a ne i na prizorno praćenje. U videoigrama ono ponajviše služi učenju samih kontrola, pa su stoga ekspozitorni segmenti neizbježni u igrama s kompleksnijom mehanikom igranja. Ekspozitornim je segmentima zajedničko to što su tipično lišeni zbrajanja rezultata, većih prijetnji ili važnijih zbivanja. Oni su fokusirani na uvježbavanje i kao takvi generalno su izvan uzročno-posljedičnog slijeda zbivanja. U njima se općenito ne razvija priča, ili je ona sekundarna, ali se zato u njima izgrađuju vještine i/ili znanje igrača, a eventualno se i postavljaju neki parametri za igru. Igra s dominantnim filmskim ekspozitornim izlaganjem poput *Mikijeve tipkačke avanture* (*Disney: Mickey's Typing Adventure*, Individual Software, 2012) i u svojoj je igroizvedbi usredotočena na to da igrač nauči tipkati.

Poetsko izlaganje u videoigrama zahtijeva posebne promatračke i djelatne uvjete. Da bi se igrač mogao prepustiti dojmovnom razgledavanju, zbivanja u prizoru ne trebaju tražiti konstantan i precizan angažman igrača. Poželjno je da je mehanika igre dominantno paidijska, da se igraču pruža određeni stupanj slobode interventnog djelovanja, a ako je neki cilj eventualno i zadan, on treba biti u drugom planu u odnosu na igralačko istraživanje

evokativnih vizualnih i auditivnih sastavnica prizora. U dominantno poetskim igrama cilj, ako je i zadan kao neki motivacijski i koherencijski faktor igre, ne smije opterećivati igrača potrebom za njegovim ostvarivanjem. Tipične “varijante evokativnosti” (Turković, 2008e) podrazumijevaju stanja meditacije, dokolice, autorefleksivnosti te igrivog odnosa prema sebi i svijetu (*ibid*). U skladu s tom podjelom, odnosno s podjelom na raznovrsna emocionalna stanja koja se poetsko-dočaravalački žele pobuditi kod igrača, poetske videoigre mogu se podijeliti u različite podžanrovske kategorije. Premda takva genealogija nikad nije “čista” i premda postoji niz međuslučajeva, generalno se mogu izdvojiti poetske igre meditacije, meditativne dokolice, transa, ushita te autorefleksije. Pritom treba naglasiti da se izgradnja nekog nenarativnog “općeg doživljajnog stava” (Turković, 2008e) u igrama može ostvariti i samom mehanikom igre, no učinak će biti potpuniji ako se on izgrađuje i komplementarnim filmskim, audiovizualnim sredstvima.

S obzirom da se priča može strukturirati uz najraznolikije mogućnosti igračevog interventnog djelovanja, narativno izlaganje nije tako jednostavno ograničiti u prepoznatljiv i relativno univerzalan okvir igranja. Ali bez obzira na igroizvedbu, najučinkovitiji prijenosi iskustava i dojmova ostvaruju se kada su značenja koja proizlaze iz igračevog interventnog djelovanja povezana s pričom koju igrač može pratiti i na čije audiovizualno odvijanje na neki način utječe. Važni elementi narativne strukture mogu biti prikazani preko neinteraktivnih segmenata, osobito filmskih inserata unutar igre, ali i kroz samu igračevu interventnu uključenost u pojedine prizore. Teza o protonarativnosti prizornih zbivanja ludičkih igara, na koju su još strukturalisti upozoravali povezujući strukturu natjecateljskog agona s tipičnom narativnom situacijom (v. Arsenault, 2013: 475), potkrijepljena je pregledom sustava filmskih diskursnih i metadiskursnih postupaka u videoigramu. Oni ne podupiru samo narativno izlaganje nego također usmjeravaju igračevo interventno djelovanje, odnosno samu igru.

Iz glavnog izlagačkog, diskursnog sustava filma u videoigramu posebno je istaknuto kako je interventno djelovanje igrača i igranje uvjetovano parametrima kadra, prizornim zbivanjima i zvukovima, ambijentom, mizanscenom i drugim promatračkim uvjetima. Osnovica igranja i jest praćenje prizornog zbivanja kojemu igratelj prilagođava svoje interventno djelovanje, ostavljajući tako narativni trag u prizornim zbivanjima, koja su dobrim dijelom unaprijed predodređena, makar na rudimentarnoj razini uspjeha ili neuspjeha.

Dodatni filmski izlagački sustav, metadiskursni, promatran je na razinama metadiskursnih orijentira i stilizacijskih signala (prema Turkoviću, 2008b: 212-214). Metadiskursni su orijentiri filmska interpunkcija, tj. montažne spone, naratorski iskazi, koji su u videoigramu često u formi unutrašnjeg monologa avatara, popratna glazba i verbalni

neprizorni ispisi, od kojih su isključivo filmski prvenstveno titlovi, dok su djelatni i informativno-didaskalični paratekstovi tipična osobitost videoigara. Svi su oni, kako je pokazano, prisutni u interaktivnim segmentima videoigara, a kao i glavni filmski izlagački sustav, metadiskursni orijentiri u službi su i samog ludičkog izlaganja. Filmski stilizacijski signali razvrstani su prema područjima nad kojima se izvode, pa su se tako izdvojile prizorne, promatračke, izlagačke i stilizacije prizornog zvuka. Preko njih se, kao i u filmu, naglašavaju neka posebna mjesta u naraciji, a s obzirom na ludičku funkcionalnost, pokazuje se da svojim odmakom od uspostavljenog standarda nerijetko i otežavaju interventno djelovanje igrača. No i sa svojim djelomičnim onemogućavanjem glatkog igranja stilizacije imaju izraziti retorički potencijal i na igrača ostavljaju poseban dojam, ne samo zvučno ili vizualno, nego i ludički.

S druge strane, istaknuto je da dominantno paidijske igre nisu intrinzično narativne jer u svojoj osnovi nemaju zadani cilj koji bi bio temelj makar bazične fabulativnosti, odnosno cjelovite zaokruženosti slijeda zbivanja u videoigri. U njima je prisutan bitno veći stupanj slobode igračevog djelovanja, kao i manja predodređenost mogućih prizornih ishoda. Tako se videoigre koje su dominantno temeljene na paidijskim mehanikama igranja u svom filmsko-izlagačkom oblikovanju dominantno oslanjaju na nenarativne filmske diskurse: opisni, ekspozitorni i poetski.

Analizom primjera ustanovilo se i da je uigranost različitih izražajnih sredstava videoigara vrlo često hijerarhijski strukturirana. To znači da je u nekim videoigramima jedan aspekt, ludički ili filmski, izlagački drugotan, tj. funkcionalno podređen onome drugome. Tako u pojedinim primjerima možemo govoriti o filmskom metadiskursnom reguliranju igre, a u nekim drugim o ludičkom metadiskursnom potpomaganju filmskoga izlaganja.

Ludička retorika ima primat u videoigramima s manje razvijenim narativnim, opisnim, ekspozitornim ili poetskim strukturama. Filmsko izlaganje u njima je u službi što bolje i zanimljivije igre. To je evidentno kada su u pitanju filmski inserti takvih igara, bilo da su narativni ili neki drugi. Oni prvenstveno služe pružanju cilja i konteksta igre, osposobljavanju igrača za interventno djelovanje ili njezinom dočaravalačkom atraktiviziranju. Sukladno tome, njihovi interaktivni segmenti prvenstveno okupiraju igrača kvantificiranim mjerenjem i nagrađivanjem igračevog interventnog djelovanja, dok se preko njih manje razrađuje priča i narativni napredak, opis dijegetskoga svijeta, ekspozitorno učenje ili dočaravanje posebnih emotivnih stanja.

Nasuprot su njima videoigre u kojima je sama igra i interventna mehanika podvrgnuta potrebama i zamislama filmskoga oblikovanja. U njima je interventna djelatnost igrača bitno

limitirana, napredak vještine igranja nije moguć, pa sama igra generalno ne pruža osjećaj postignuća. Takva interventna djelatnost prvenstveno služi razvoju narativne strukture, opisnom prikazu dijegetskoga svijeta, ekspozitornom učenju ili istraživanju poetskih vizualnih senzacija. To su igre s dominantnom QTE-mehanikom, jednostavnim izborničkim odabirima ili istražiteljskim kretanjem dijegetskim prostorom. Ako igrač svojim interventnim upletanjem prvenstveno utječe na faze odvijanja filmski strukturirane audiovizualne građe, onda igroizvedba prvenstveno služi metadiskursnom reguliranju njezine prezentacije. Takve limitirane interventne opcije ipak imaju određenu svrhu. Osim što jednim dijelom ipak uvlače igratelja u prizorna zbivanja, makar ograničeno i iluzorno, osobito su korisne za prikazivanje razgranatih, varijabilnih priča s višestrukim ishodima.

Mnogi kritičari i igrači na kritičkom udaru prvenstveno će imati upravo taj tip videoigara, u kojima su interventne opcije podređene nekom tipu filmskoga izlaganja. Te će kritike često poprimiti formu negiranja njihovog statusa igre, no po mogućnostima interventne djelatnosti igrača, makar limitirane, a često i nesvrhovite, pa stoga i iluzorne, one to ipak nesumnjivo jesu.

Između tih dviju krajnosti cijeli je niz igara u kojima nije moguće jasno i precizno razlučiti koja izlagačka strategija ima prioritet. Filmska i ludička retorika generalno su jednako važne, uz eventualnu dominaciju jedne ili druge u pojedinim segmentima. Kada u cjelini nije lako razlučiti koje je izlaganje važnije, odnosno koji je izlagački sustav glavni, oni tipično teže harmoničnoj uigranosti u pružanju određenih dojmova i iskustava.

Velika raznovrsnost korištenih primjera ide u prilog zamisli da dobiveni rezultati imaju opću primjenjivost i da se u ovako uspostavljen model može uklopiti bilo koja netekstovna videoigra. Naime, primjeri su obuhvaćali videoigre iz najraznovrsnijih žanrova, iz različitih tehnoloških platformi i vremenskih razdoblja; od njihovih početaka u analognoj eri, do najnovijih naslova, od skupih izdanja velikih studija, do nezavisnih produkcija pojedinih autora. Bez obzira na povijesnu i tipološku šarolikost, svi navedeni naslovi ukazuju na činjenicu da su videoigre uvelike filmski strukturirane, a to su, uostalom, isticali i neki drugi teoretičari (primjerice, Manovich (2001)). U nekim svojim vrstovnim i žanrovskim varijantama ta je filmska strukturiranost više, a u nekima manje izražena. No videoigre u svakom slučaju nemaju isključivo igrivu, agonarno-natjecateljsku ili slobodarsko-paidijsku strukturu. Ako i imaju određeni stupanj varijabilnosti, one su sekvencijalno i zapisno uvelike i predeterminirane, makar u svojem algoritamskom, softverskom temelju.

Ipak, u dokazivanju teze javio se problem slučajeva u kojima ludička i filmska retorika nisu optimalno usuglašene. U pojedinim videoigramama tako se može uočiti određena kontradikcija između značenja i dojmova koja se generiraju mehanikom igre i onih koja proizlaze iz njezine audiovizualne prezentacije. Dosad se taj problem u kritici videoigara, a manjim dijelom i u teoriji, prvenstveno označavao pojmom “ludonarativne disonance” (Hocking, 2007). No taj pojam, koji većina teoretičara ionako nije prihvatila (usp. Franklin, 2015), preporučljivo je izbjegavati iz više razloga. Naime, sličnim pojmovima ne kritiziraju se pojedina djela drugih hibridnih medijima u kojima nije ostvarena potpuna kohezija svih izražajnih modaliteta ili koji su manjkavi u svojim pojedinim segmentima ili aspektima. Ako priča u nekom akcijskom filmu ne podupire akcijske sekvence i ako se može uočiti razlika u kvaliteti između akcijskih sekvenci i emotivnog naboja drugih segmenata, nikad se takvi filmovi nisu kritizirali kao, recimo, “akcijskonarativno disonantni”.

Osim toga, dekonstrukcija nekih od poznatijih optužnica za ludonarativnu disonancu, uključujući i onu za igru *BioShock* (2K Boston, 2007) na kojoj je ta sintagma prvi put upotrijebljena, pokazuje da u mnogim primjerima nije riječ o disonanci priče i igre, nego najčešće o unutarnarativnim proturječjima, a često i o upitnoj osobnoj interpretaciji značenja koja proizlaze iz priče i/ili igre. Pritom se često idealiziraju i nastoje normirati određena obilježja igre, poput slobode djelovanja ili nelinearnosti, koja nisu esencijalni dio cjelokupnog polja igara. Štoviše, mnoga značenja koja se posreduju igrom pretpostavljaju upravo manjak slobode i izrazitu linearnost. Prisiljavanje igrača da izvrši točno određene interventne akcije moćan je alat koji dizajneri imaju na raspolaganju za prenošenje određenih iskustava, emocija i dojmova, a preferiranje slobode djelovanja stvar je osobnog ukusa pojedinog igrača.

Zbog svega navedenoga ideja ludonarativne disonance može se prepoznati kao odraz nadvladane ideje o esencijalnoj suprotstavljenosti priče i igre, koja je kulminirala u polemici ludologa i naratologa krajem devedesetih godina 20. stoljeća i početkom 21. stoljeća, u kojoj se i formiralo polje akademskog proučavanja videoigara. Premda je polemika ludologa i naratologa odavno utihnula, neke njezine postavke još uvijek dopiru u diskurs o videoigramama, o čemu zorno svjedoči koncepcija ludonarativne disonance.

Bez obzira što neusklađenost ludičkog i filmskog izražajnog sustava nije tako raširen fenomen kako su neki isticali, primjeri u kojima se ona uistinu može detektirati tražili su određeno preciziranje osnovne teze. Dakle, harmoniziranje ludičke i filmske ekspresivnosti poetičko je načelo, normativna tendencija kojoj teže sve videoigre, ali ne i nešto što se uspješno ostvaruje u svakoj videoigri. U njihovoj je osnovi težnja za što jasnijim i svrsishodnijim prenošenjem poruka, odnosno ideja, dojmova i iskustava igraču, a za to je

potrebno uskladiti različite instrumente u orkestru, sklopiti raznovrsne note u skladnu cjelinu. Neke videoigre u tome ne uspijevaju u potpunosti, no umjesto o disonanci u tim slučajevima uputnije je govoriti kao o komunikacijskoj neoptimiziranosti. Imajući u vidu da su videoigre relativno nov medij koji još uvijek razvija i usavršava svoje izražajne metode, i u kojemu se pod korporativnim i marketinškim pritiskom pojedini naslovi guraju na tržište istovremeno kada i filmovi, a prije nego što su ih dizajneri mogli do kraja promisliti, razumljivo je zašto je objavljeno podosta naslova koji ne ostvaruju sinergijski učinak svojih raznovrsnih izražajnih elemenata.

Drugi su slučaj videoigre koje eksperimentiraju s ustaljenim komunikacijskim obrascima te svjesno narušavaju očekivanja igrača od videoigre neočekivanim reakcijama sustava i kontradiktornim značenjima koja proizlaze iz igračeve interventnosti. No i takvo eksperimentalno propitivanje izražajne strukturiranosti videoigara zorno svjedoči da je u pitanju obrazac, norma ili konvencija, odnosno nešto na što su igrači komunikacijski naviknuti. Takvi se obrasci harmoničnog oblikovanja, uostalom, i propisuju u brojnim instruktivnim priručnicima o dizajnu videoigara (primjerice, Samsel i Wimberley, 1998; Lebowitz i Klug, 2011; Skolnick, 2014; Solarski, 2017) i teorijskim radovima (Pinchbeck, 2009; Koenitz, 2010; Linderoth 2013; Farrell, 2014 i dr.), no prije svega s naglaskom na povezivanju ludičkog i narativnog izlaganja.

Ova se studija, dakle, bavila i nečim što je jedno od temeljnih pitanja teorije videoigara – odnosom igre i priče. Ideja o metakomunikacijskoj razini nadopunjavanja i kombiniranja ludičkoga i narativnoga doprinosi potpunijem shvaćanju naravi tog odnosa. No model predložen u ovome radu također se i otklanja od naratocentričnosti koja je obilježavala i jednim dijelom opterećivala teorijski diskurs o vezama filma i videoigara, odnosno o ulogu priče u strukturiranju videoigara općenito. Upravo se nepostojanje narativne strukture u brojnim videoigramima pokazivao kao veliki problem u njihovom teorijskom opisivanju, pa su mnogi teoretičari bili skloni ići u ludološke krajnosti u opisu mehanizama djelovanja videoigara.

Ovaj je rad, suprotno određenim ludocentričkim tendencijama koje su iz toga proizašle, pokazao kako veza između vizualne reprezentacije i mehanike igre nije arbitrarna. Na tragu tih ideja neki su teoretičari bili skloni vidjeti audiovizualnu reprezentaciju i fikcionalni kontekst igre kao plašt koji je sekundaran doživljajima koji proizlaze iz same igroizvedbe. Ako se u pojedinim slučajevima i može ustvrditi sekundarna važnost filmskog oblikovanja koje je u funkciji metadiskursnog reguliranja ludičkih značenja, učinci

audiovizualnog strukturiranja građe na doživljaje igrača nikako se ne mogu u potpunosti obezvrijediti.

Rezultati istraživanja ovoga rada mogu imati i čisto praktičnu vrijednost za dizajnere videoigara. Analiza je pružila i teorijski objasnila više oglednih primjera dobre prakse kombiniranja ludičkih mehanizama videoigra i njihovih pravila s filmskim retoričkim potencijalom, kao i poneki primjer loše prakse iz čijeg se iskustva također može puno naučiti. Dizajneri u tome mogu pronaći analitički, odnosno teorijski putokaz za kreiranje igara koje će efikasno i svrhovito pobuđivati točno one osjećaje, dojmove i iskustva kod igrača koje su i zamislili. Videoigre su u ovome radu promatrane kao složena komunikacijska tvorevina u kojoj je potrebno orkestrirati raznolike izražajne modalitete, a prvenstveno one ludičke i filmske. Nadam se da će ova mala filmsko-strukturalna gramatika videoigara biti poticaj autorima da istraže i neke nove načine njihovog osmišljavanja.

Pritom mi nije bila namjera zauzeti preskriptivistički stav koji propisuje da ludička i filmska retorika *moraju* biti usklađene ako se želi proizvesti kvalitetna videoigra. Jasno da je, kao i u djelima drugih medija, u videoigramama moguće odaslati jaku poruku kontrapunktiranim supostavljanjem i spajanjem njihovih raznovrsnih izražajnih modaliteta i raznovrsnih sadržaja, pa tako i disonantnim povezivanjem značenja koja proizlaze iz igre i onih koja proizlaze iz vizualnih modaliteta izlaganja. No za divergentno spajanje različitih izražajnih sredstava ipak je preporučljivo da iza njega načelno stoji jasna autorska namjera, a ne da je rezultat autorske nekompetentnosti ili pritiska ishitrenog objavljivanja određenog proizvoda da bi se našao na tržištu u nekom marketinški pogodnom trenutku. Usuglašenost filmskog i ludičkog izlaganja smatram komunikacijskim standardom, a da bi otklon od njega bio ekspresivno potentna stilizacija, on mora biti sustavan, namjeran i priopćajno osmišljen, a ne slučajan, konfuzan i stihijski. Neke eksperimentalne videoigre, primjerice, one koje Galloway (2006) naziva *protuigramama*, već su istraživale disonantno sklapanje raznovrsnih ekspresivnih tonova videoigara, no temeljito istraživanje intencionalno distorziranih značenja i poetike kontrapunkta u videoigramama ostavljam za neka nova, buduća istraživanja.

S obzirom na tako široko postavljenu komunikacijsku osnovicu, nisu istraženi apsolutno svi odnosi filmske i igrive izražajnosti. Fokus je bio na prototipskim slučajevima i filmskoga i ludičkoga izlaganja, dok su u polju videoigra prisutni i brojni prijelazni tipovi i međuslučajevi u kojima se prepleću različiti tipovi filmskoga izlaganja, ali i različite mehanike igre. Također nisu ni približno istražene sve moguće filmske izražajne stilizacije u videoigramama te u kakvom su odnosu one prema ludičkom aspektu videoigara i eventualnim ludičkim stilizacijama. Taksonomijske razdjelnice ovoga rada samo su prijedlog osnovice za

neka nova istraživanja koja će se pozabaviti nekim drugim primjerima i nekim drugim varijantama kombiniranja ludičke i filmske retorike, od kojih će neke zasigurno tek biti osmišljene. Nadam se da će ova sistematizacijska studija veza i razlika videoigara i filma moći poslužiti kao orijentir za daljnja istraživanja, da će biti poticaj za dizajnere, novomedijske istraživače i ostale zainteresirane da bolje razumiju videoigre, koje su sve njihove izražajne mogućnosti i što sve mogu ponuditi.

6. BIBLIOGRAFIJA

- Aarseth, Espen, 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press
- Aarseth, Espen, 2001, "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, sv. 1, br. 1, srpanj, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (hrv. prijevod *Libra Libera* #17, 2005.)
- Aarseth, Espen, 2013a, "Ludology", u: Mark J.P. Wolf i Bernard Perron, ur., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2013, New York: Routledge, str. 185-189
- Aarseth, Espen, 2013b, "Ontology", u: Mark J.P. Wolf i Bernard Perron, ur., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2013, New York: Routledge, str. 484-492
- Adams, Ernest, 1999, "The Designer's Notebook: Three Problems for Interactive Storytellers", *gamasutra.com*, objavljeno 29. 12. 1999., http://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the_designers_notebook_three_.php (20.12.2016.)
- Ajar, 2007, komentar na forumu *escapistmagazine.com* objavljen 21.8.2007. <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.48000-BioShock-Spoiler-Thread#318863> (12.12.2016.)
- Aldama, Frederick Luis, 2012, "Emotion", u: Wolf, ur. 2012, str. 188-192
- Alexander, Leigh, 2013, "'Now is the best time': a critique of BioShock Infinite", članak objavljen 11. travnja 2013. na web-stranici *Kotaku.com*, <http://kotaku.com/now-is-the-best-time-a-critique-ofbioshock-infinite-472517493> (15.12.2016.)
- Alley, Dodd. 2007, *Gamers and Gorehounds—The Influence of Video Games on the Contemporary American Horror Film*, Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Mueller e.K.
- Anić, Vladimir, ³2001, *Rječnik hrvatskoga jezika*, Zagreb: Novi liber
- Anthony, Sebastian, 2013, "PS4 and Xbox One: The diminishing returns of next-gen console graphics", www.extremetech.com, članak objavljen 30. rujna 2013. <https://www.extremetech.com/gaming/167673-ps4-and-xbox-one-the-diminishing-returns-of-next-gen-console-graphics> (15.4.2014.)

- Aristotel, 1977, "Nauk o pjesničkom umijeću", Zagreb: Studentski centar Sveučilišta u Zagrebu
- Arnheim, Rudolf, 2006. (1957), *Film as Art*, Berkeley, London: University of California Press
- Arsenault, Dominic, 2013, "Naratology", u: Mark J.P. Wolf i Bernard Perron, ur., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2013, New York: Routledge, str. 475-483
- Bailey, Kira, Robert West i Craig A. Anderson, 2011, "The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing", u: Decety Jean i John T. Cacioppo, ur., *The Oxford Handbook of Social Neuroscience*, str. 1001-1014, New York: Oxford University Press
- Barišić, Ilija, 2009, "Filmska poetizacija u videoigrama", *Hrvatski filmski ljetopis*, 60/2009, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Bateson, Gregory, 1987 (1972), "Theory of Play and Phantasy", u: Bateson, *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, str. 183-199, Northvale, New Jersey, London: Jason Aronson Inc.
- Beirne, Stephen, 2014, "Consequentialism Begone", *Normally Rascal*, članak objavljen 1. prosinca 2014., https://normallyrascal.com/2014/12/01/consequentialism-begone/#_ftn1 (10.12.2016.)
- Brookey, Robert, 2010, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Bloomington: Indiana University Press
- Bernstein, Charles, 2005 (1991), "Odigraj to ponovo, Pac-Man", *Libra Libera*, 17/2005, Zagreb: Autonomna tvornica kulture
- Betts, Tom, 2011, "Pattern Recognition: Gameplay as Negotiating Procedural Form", u: *Proceedings of Digra 2011 Conference: Think Design Play*
- Bissell, Tom, 2010, *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York: Random House
- Biti, Vladimir, 2000, *Pojmovnik suvremene književne i kulturne teorije*, Zagreb: Matica hrvatska
- Bogost, Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogame*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Bogost, Ian, Simon Ferrari i Bobby Schweizer, 2010, *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Bogost, Ian, 2011, *How to Do Things with Videogames*, Minneapolis: University Of Minnesota Press

- Bolter, Jay i Richard Grusin, 2000, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass., London: MIT Press
- Bordwell, David, 1985, *Narration in the Fiction Film*, Madison, WS: University of Wisconsin Press
- Bordwell, David, 1999, "Argumenti u prilog kognitivizma", *Hrvatski filmski ljetopis*, 19/20 (V): 7-20, Zagreb: Hrvatski filmski savez (prevedeno iz časopisa *Iris*, 1989, Spring, No. 9: 11-41)
- Bordwell, David i Kristin Thompson, 2008. (1979), *Film Art: An Introduction*, New York, London: McGraw-Hill
- Brookey, Robert, 2010, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Bloomington: Indiana University Press
- Buckles, Mary Ann, 1985, *Interactive Fiction as Literature: The Storygame 'Adventure'*, PhD, University of California
- Caillois, Roger, (Kajoa, Rože), 1965. (1958), *Igre i ljudi*, Beograd: Nolit
- Calleja, Gordon, 2011, *In-Game: Immersion to Incorporation*, Cambridge, Mass., London: MIT Press
- Carroll, Noël, 2008, "Zaboravi na medij!", *Hrvatski filmski ljetopis*, 56/2008, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Chandler, Rafael, 2007, *Game writing handbook*, Boston: Charles River Media
- Chaplin, Heather i Aaron Ruby, 2005, *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*, New York: Algonquin Books of Chapel Hill
- Cheng, Paul, 2007, "Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene", *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, Mass., London: MIT Press
- Costikyan, Greg, 2000, "Where Stories End and Games Begin", *Game Developer*, rujan 2000, str. 44-53
- Cramer, Florian, 2012, "Post-Digital Writing", *Electronic Book Review*, članak objavljen 12.12.2012. <http://electronicbookreview.com/thread/electropoetics/postal> (15.4.2014.)
- Csikszentmihályi, Mihály, 1990, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York : Harper & Row
- Culin, Stewart, 1992. (1907), *Games of the North American Indians*, Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press

- DeLeon, Chris, 2011, "Quit Smoking: Comparing Image and Interaction", Jenkins *Newsgames: Journalism at Play*, članak objavljen 13. travnja 2011. <http://newsgames.gatech.edu/blog/2011/04/quit-smoking-comparing-image-and-interaction.html> (7.8.2013.)
- Donovan, Lewes, 2010, *Replay: the History of Video Games*, Lewes UK: Yellow Ant
- Dyce, Andrew, 2016, "Every Warcraft Movie Easter Egg & Game Reference", *Screen Rant*, članak objavljen 11. lipnja 2016. <http://screenrant.com/warcraft-movie-easter-eggs/?view=all> (20.6.2016.)
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, Jonas Heide i Tosca, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York i London: Routledge
- Ermi, Laura i Frans Mäyrä, 2005, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion", u: Suzanne de Castell i Jennifer Jenson (ur.), *Proceedings of Chancing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association's Second International Conference. Vancouver: DiGRA and Simon Fraser University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf> (11.10.2015.)
- Eskelinen, Markku, 2001, "The Gaming Situation", *Game Studies*, svezak 1, br. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (12.12.2016.)
- Farrell, David, 2014, "Design Harmony in (Serious) Games", u: W. Kaminski & M. Lorber (ur.), *International Computer Game Conference (5th: 2014: Cologne) (Clash of Realities, 2014)*, Köln / Minhen: Kopaed, str. 39–51
- Ferguson, Christopher J. i Stephanie M. Rueda, 2010, "The Hitman Study: Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression", *European Psychologist*, 2010; Vol. 15 (2), str. 99–108
- Fernández-Vara, Clara, 2009a, "Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance", *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.*, <http://videlais.com/2011/10/20/a-crash-course-performativity/> (11.1.2015.)
- Fernández-Vara, Clara, 2009b, "The Secret of Monkey Island: Playing Between Cultures", u: Drew Davidson, ur., *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA: ETC Press, str. 331-354
- Flynn, Barry, 2000, *Digital TV, Internet and Mobile Convergence Developments and projections for Europe*, Phillips Global Media

- Fortugno, Nick, 2009, "Losing your grip: Futility and dramatic necessity in *Shadow of the Colossus*", u: Drew Davidson, ur., *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA: ETC Press, str. 171-188
- Franklin, Christopher, [Errant Signal], 2013, "The Last of Us", *Errant Signal* (YouTube kanal i blog), članak objavljen 21.7.2013., <http://www.errantsignal.com/blog/?p=525> (10.12.2016.)
- Franklin, Christopher, [Errant Signal], 2015, "The Debate That Never Took Place", *Errant Signal* (YouTube kanal i blog), članak objavljen 30.1.2015., <http://www.errantsignal.com/blog/?p=734> (10.12.2016.)
- Freytag, Gustav, 2004, *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*, Forest Grove, OR: University Press of the Pacific
- Friedman, Ted, 2002, "Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space" www.game-reasearch.com/artcivilization.asp (15.12.2011.)
- Frome, Jonathan, 2006, *Why Films Make Us Cry But Video Games Don't: Emotions in Traditional and Interactive Media*, doktorska disertacija, Madison, WI: University of Wisconsin-Madison
- Franklin, Benjamin, 1786, "The Morals of Chess", u: McCrary, 2006
- Galloway, Alexander R. 2006, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University Of Minnesota Press: Minneapolis
- Garin, 2012, "Silent Film", u: Wolf, ur. 2012., str. 575-577
- Gaut, Berys, 2010, *A Philosophy of Cinematic Art*, Cambridge, New York: Cambridge University Press
- Genette, Gérard, 1997, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge, SAD; London: Cambridge University Press
- Gilić, Nikica, 2007, *Uvod u teoriju filmske priče*, Zagreb: Školska knjiga
- Goldstein, Jeffrey, Buckingham, David, Brougère, Gilles, ur. 2008. *Toys, Games, and Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers: Mahwah, New Jersey
- Gordon, Rich, 2003, "The meanings and implications of convergence", u: Kevin Kawamoto, ur., 2003, *Digital journalism: Emerging media and the changing horizons of journalism*, Lanham, MD: Rowman and Littlefield Publishers, str. 57-73
- Gregersen, Andreas, 2008, *Core Cognition and Embodied Agency in Gaming: Towards a Framework for Analysing Structure and Function of Computer Games*, doktorska disertacija, Kopenhagen: Kobenhavns Universitet

- Gregersen, Andreas i Torben Grodal, 2009, "Embodiment and Interface", u: Perron i Wolf, ur., 2009, str. 65-83
- Gregersen, Andreas, 2014, "Cognitive Theory and Video Games", u: Nannicelli i Taberham, ur., 2014, str. 253-267
- Grieb, Margit, 2002, "Run Lara Run", u: King i Krzywinska, ur., 2002
- Grodal, Torben, 2000, "Video Games and the Pleasure of Control", u: D. Zillmann i P. Vorderer, ur., *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2000, str. 197-213
- Grodal, Torben, 2003, "Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences", u: Wolf i Perron, ur., 2003, str. 129-155
- Hancock, Hugh i Johnnie Ingram, 2007, *Machinima for Dummies*. Hoboken, NJ: Wiley Publishing
- Hejdenberg, Anders, 2005, "The Psychology Behind Games", *www.gamasutra.com*, članak objavljen 26. travnja 2005. http://www.gamasutra.com/view/feature/2289/the_psychology_behind_games.php (15.6.2016.)
- Herz, J. C. 1997, *Joystick Nation: How Videogames Ate our Quarters, Won our Hearts, and Rewired our Minds*, Boston, New York, Toronto, London: Little, Brown and Company
- Hjorth, Larissa, 2013, "The art of games: Machinima and the limits of art games", u: Ng, ur. 2013
- Hocking, Clint, 2007, "Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game is About", članak izvorno objavljen na blogu *clicknothing.typepad.com*, 27. 10. 2007. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (9.12.2016.); kasnije objavljen i u: Drew Davidson, ur., 2009, *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA: ETC Press, str. 114-117
- Horacije, Kvint Flak, 1998, *Satire i epistule*, Zagreb: Nova stvarnost
- Hughes, Scott, 2015, "Get Real: Narrative and Gameplay in *The Last of Us*", *Journal Of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, svezak 6, br. 1, ljeto 2015., str. 149-154
- Huizinga, Johan, 1992, (1938), *Homo ludens: O podrijetlu kulture u igri*, Zagreb: Naprijed
- Infotendencias Group, 2012, "Media Convergence", u: Siapera, Eugenia i Andreas Vilglis, ur., 2012, *The Handbook of Global Online Journalism*, Oxford: Wiley-Blackwell, str. 21-38

- Isbister, Katherine, 2006, *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers
- Isbister, Katherine, 2016, *How Games Move Us: Emotion by Design*, Cambridge, Mass., London: MIT Press
- Järvinen, Aki, 2009, "Understanding Video Games as Emotional Experiences", u: Perron i Wolf, ur., 2009, str. 85-108
- Jenkins, Henry, 2001, "Convergence? I Diverge.", *Technology Review*, članak objavljuje 1. lipnja 2001., <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/> (11.7.2016.)
- Jenkins, Henry, 2004, "The Cultural Logic of Media Convergence", *International Journal of Cultural Studies*, sv. 7, br. 1, str. 33-43
- Jenkins, Henry, 2005a. (2000), "Umjetnički rod za digitalnu eru", *Libra Libera*, 17/2005, str. 33-36, Zagreb: Autonomna tvornica kulture
- Jenkins, Henry, 2005b. (2004), "Dizajn videoigara kao narativna arhitektura", *Libra Libera*, 17/2005, str. 50-61, Zagreb: Autonomna tvornica kulture, iz zbornika *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 2004, Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, ur., str. 118-130, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Jenkins, Henry, 2006, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York i London: New York University Press
- Johnson, Phylis i Donald Pettit, 2012, *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, Jefferson, North Carolina: McFarland & Company
- Juul, Jesper, 1998, "A Clash between Game and Narrative", prezentirano na konferenciji *Digital Arts and Culture*, Bergen, Norway, studeni 1998.
- Juul, Jesper, 2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Juul, Jesper, 2013, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Kallay, Jasmina, 2013, *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema*, Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Kent, Steven L., 2002, *The Ultimate History of Video Games*, New York: Three Rivers Press
- King, Lucien, ur., 2002, *Game On: The History and Culture of Videogames*, London: Laurence King Publishing
- King, Geoff i Tanya Krzywinska, ur., 2002a, *Screenplay: Cinema / Videogames / Interfaces*, London: Wallflower Press

- King Geoff i Tanya Krzywinska, 2002b, "Computer Games / Cinema / Interfaces", u: Frans Mäyrä, ur., *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press
- King, Geoff i Tanya Krzywinska, 2006, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, London/New York: I.B. Tauris
- Klevjer, Rune, 2002, "In Defense of Cutscenes", *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Frans Mäyrä, ur., Tampere: Tampere University Press, str. 191-202
- Klevjer, Rune, 2007, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, doktorska disertacija, Bergen: University of Bergen
- Klevjer, Rune, 2013, "Cut-scenes", u: Mark J.P. Wolf i Bernard Perron, ur., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2013, New York: Routledge, str. 301-309
- Koenitz, Hartmut, 2010, "Towards a Theoretical Framework for Interactive Digital Narrative", *Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Berlin, Heidelberg: Springer, str. 176-185
- Koenitz, Hartmut, Ferri, Gabriele, Haahr, Mads, Sezen, Diğdem i Tonguç İbrahim Sezen, ur., 2015, *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, New York i London: Routledge
- Kragić, Bruno i Nikica Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Landay, Lori, 2013, "Interactivity", u: Wolf, Mark J.P. i Bernard Perron, ur., *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2013, New York: Routledge, str. 173-184
- Lankoski, Petri, 2010, *Character-Driven Game Design. A Design Approach and Its Foundations in Character Engagement*, Jyväskylä: Aalto University / TaiK
- Laurel, Brenda, 1986, "Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System", doktorska disertacija, Odjel za teatar, Ohio State University
- Laurel, Brenda, 1993, "Computers as Theatre", Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company
- Lebowitz, Josiah i Chris Klug, 2011, *Interactive Storytelling for Video Games*, Amsterdam, Boston itd.: Elsevier / Focal Press
- Linderöth, Jonas, 2013, "Superheroes, Greek gods and sport stars: Ecological empowerment as a ludo-narratological construct", u: K. Mitgutsch, S. Huber, J. Wimmer, H. G. Wagner i H. Rosenstingl, ur., *Context Matters! Proceedings of the Vienna Games*

- Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context*, Beč: New academic press, str. 17-30
- Lindley, Craig A. i Charlotte C. Sennersten, 2008, "Game Play Schemas. From Player Analysis to Adaptive Game Mechanics", u: *International Journal of Computer Games Technology*, 2008 (str. 1–7)
- Lowood, Henry, 2013, "Preface", u: Ng, ur. 2013.
- Lowood, Henry i Michael Nitsche, ur., 2011, *The Machinima Reader*, Cambridge MA, London: The MIT Press
- Madigan, Jamie, 2010, "The Psychology of Immersion in Video Games", *The Psychology of Video Games*, članak objavljen: 27. srpnja 2010., <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/> (10.10.2015.)
- Madigan, Jamie, 2015, *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield
- Makedonski, Brett, 2012, "Ludonarrative dissonance: The roadblock to realism", www.destructoid.com, članak objavljen 26. rujna 2012., <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml> (13.12.2016.)
- Manovich, Lev, 2001, *The Language of New Media*, Cambridge MA, London: The MIT Press
- Manovich, Lev, 2013, *Software Takes Command*, New York, London, itd.: Bloomsbury
- Marino, Paul, 2004, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Scottsdale, AZ: Paraglyph Press
- Mateas, Michael, 2004, "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games", u: Waldrup-Fruin i Harrigan, ur. 2004, str. 19-34
- Mäyrä, Frans, 2008, *An Introduction to Game Studies*, London: SAGE Publications Ltd
- Mäyrä, Frans, 2012, "Immersion", natuknica u: Wolf, ur., 2012, str. 311-312
- McCrary, John, 2006, "Chess and Benjamin Franklin – his pioneering contributions", www.benfranklin300.org, članak objavljen: 16. siječnja 2006., http://www.benfranklin300.org/_etc_pdf/Chess_John_McCrary.pdf (21. 8. 2014.)
- Menache, 2011, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Amsterdam, Boston itd.: Morgan Kaufmann
- Miekle, Graham i Sherman Young, 2012, *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, Basingstoke: Palgrave Macmillan

- Mikulić, Tomislav, 1986, "Kompjutorski film", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1986, *Filmska enciklopedija 1*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Moulthrop, Stuart, 2006, "Uzvratanje udarca: život i pisanje u isprekidanom prostoru", *Književna smotra*, 140(2)/2006: 53-65, Zagreb: Hrvatsko filološko društvo
- Munitić, Ranko, 2012, *Estetika animacije*, Zagreb: Vedis
- Murphy, David, 2015, "Hybrid Moments: Using Ludonarrative Dissonance for Political Critique", *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, svezak 10 (15), str. 1-12
- Murray, Janet, 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA, New York: MIT Press
- Murray, Janet, 2004, "From Game-Story to Cyberdrama", u: Waldrup-Fruin i Harrigan, ur. 2004, str. 2-11
- Murray, Jeff B., 2002, "The Politics of Consumption: A Re-Inquiry on Thompson and Haytko's (1997) 'Speaking of Fashion'", *Journal of Consumer Research*, Vol. 29, Br. 3 (prosinac 2002), str. 427-440, Chicago: The University of Chicago Press
- Nannicelli, Ted i Paul Taberham, ur. 2014, *Cognitive Media Theory*, London/New York: Routledge
- Neumann, John von, i Oskar Morgenstern, ⁶⁰2007, (¹1944), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, NJ: Princeton University Press
- Newman, James, 2002, "The Myth of the Ergodic Videogame - Some thoughts on player-character relationships in videogames", *Game Studies*, 1-2, dostupno na: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (15.10.2012.)
- Newman, James, 2004, *Videogames*, London, New York: Routledge
- Ng, Jenna, ur., 2013, *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, New York i London: Bloomsbury Academic
- Ng, Jenna, 2013, "Introduction", u: Ng, ur. 2013.
- Nitsche, Michael, 2005, "Games, Montage, and the First Person Point of View", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.digra.org (15.1.2012.)
- Nitsche, Michael, 2007, "Rattling Cages", kolumna za *DiGRA 'hardcore' series*, objavljeno 15. srpnja 2007., <http://www.digra.org/hc-16-michael-nitsche-rattling-cages/> (13. 8. 2013.)
- Nitsche, Michael, 2008, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge MA, London UK: MIT Press

- Nitsche, Michael, 2012, "Machinima", natuknica u: Wolf, ur. 2012
- Nitsche, Michael, Ali Mazalek i Paul Clifton, 2013, "Moving Digital Puppets", u: Ng, ur. 2013.
- Olson, Cheryl K.; Kutner, Lawrence A.; Warner Dorothy E.; Almerigi, Jason B.; Baer, Lee; Nicholi, Armand M. Jr. i Beresin, Eugene V.; 2007, "Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls", *Journal of Adolescent Health*, Vol. 41, Br. 1 (srpanj 2007), str. 77-83
- Omernick, Matthew, 2004, *Creating the Art of the Game*, Berkley, CA: New Riders
- Oraić Tolić, Dubravka, 2011, *Akademsko pismo*, Zagreb: Naklada Ljevak
- Overlord20, 2011, "Motion Blur == Headache", članak objavljen 23. ožujka 2011. na blogu portala Destructoid <https://www.destructoid.com/blogs/overlord20/motion-blur-headache-197044.phtml#post> (10.6.2016.)
- Parkin, Simon, 2015, "How Video Games Make You Work", New Yorker, članak objavljen 8. lipnja 2015. <http://www.newyorker.com/business/currency/how-video-games-make-you-work> (10.6.2016.)
- Pavličić, Pavao, 1983, *Književna genologija*, Zagreb: Liber
- Pearce, Celia, 2004, "Towards a Game Theory of Game", u: Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, ur., 2004, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Peović Vuković, Katarina, 2005, "Zašto studirati kompjutorske igre", *Libra Libera*, 17/2005, Autonomna tvornica kulture: Zagreb
- Peović Vuković, Katarina, 2010, *Novomedijska pismenost: Perspektive digitalne i mrežne tekstualnosti i društvenosti*, doktorska disertacija, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet
- Peović Vuković, Katarina, 2012. *Mediji i kultura*, Zagreb: Jesenski Turk
- Perron, Bernard, 2005, "A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.digra.org/dl/db/06276.58345.pdf (pristup 18.8.2014.)
- Perron, Bernard i Mark J.P. Wolf, ur. 2009. *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge
- Perron, Bernard, ur. 2009, *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
- Perron, Bernard, 2012, *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor MI: The University of Michigan Press

- Peterlić, Ante, gl. ur., 1986/1990, *Filmska enciklopedija 1-2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod *Miroslav Krleža*
- Peterlić, Ante, 1986, "Kut snimanja", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1986, *Filmska enciklopedija 1*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, str. 741-742
- Peterlić, Ante, 1990a, "Nagnuta kamera", natuknica u: Ante Peterlić, gl. ur., *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod *Miroslav Krleža*
- Peterlić, Ante, 1990b, "Vrijeme", natuknica u: Ante Peterlić, gl. ur., *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod *Miroslav Krleža*
- Peterlić, Ante, 2000. (1977), *Osnove teorije filma*, Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
- Piaget, Jean, 1962, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, London: Routledge
- Pinchbeck, Dan, 2009, *Story as a function of gameplay in First Person Shooters*, doktorska disertacija, Portsmouth: University of Portsmouth
- Poole, Steven, 2004, *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, London: Arcade Publishing
- Rheingold, Howard, 1991, *Virtual Reality*, New York, N.Y.: Simon & Schuster
- Rolling, Andrew i Ernest Adams, 2003, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, Ind.: New Riders
- Ronie, Baden, 2014, "Marrying Mechanics, Theme And Story. Or Why Ludonarrative Dissonance is A Problem", članak objavljen na blogu *Wolf's Gaming Blog* 20. prosinca 2014. <https://wolfsgamingblog.com/2014/12/20/marrying-mechanics-theme-and-story-or-why-ludonarrative-dissonance-is-a-problem/> (15.12.2016.)
- Roos, Dave, 2008, "How Computer Animation Works", *HowStuffWorks.com*, članak objavljen 28. travnja 2008. <http://entertainment.howstuffworks.com/computer-animation.htm> (11. 8. 2016.)
- Rötzer, Florian, 2006, "Susret računalnih igara i stvarnosti", *Libra Libera*, 18/2006, Zagreb: Autonomna tvornica kulture
- Russell, Jamie, 2012, *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood*, Yellow Ant: East Sussex
- Rutter, Jason i Bryce, Jo, ur. 2006. *Understanding Digital Games*, SAGE Publications Ltd: London
- Ryan, Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore & London: Johns Hopkins University Press

- Ryan, Marie-Laure, 2006, (1994), "Imerzivnost vs. interaktivnost: virtualna realnost i teorija književnosti", *Književna smotra*, 140(2)/2006, Zagreb: Hrvatsko filološko društvo, str. 81-89
- Samsel, Jon i Darryl Wimberley, 1998, *Writing for Interactive Media: The Complete Guide*. New York: Allworth Press
- Sarkis, Mona, 1993, "Interactivity Means Interpassivity", u: *Media Information Australia* (69, 1993), str. 13-14
- Sawrey, Matt, 2013, "Ludonarrative Dissonance: we still need to learn from Hocking", članak objavljen 26. travnja 2013. na web-stranici <http://www.thunderboltgames.com/http://www.thunderboltgames.com/opinion/ludonarrative-dissonance-we-still-need-to-learn-from-hocking> (15.12.2016.)
- Schechner, Richard, 2005, (1988), *Performance Theory*. New York, London: Routledge
- Schröter, Felix, 2013, "My Avatar and Me: Toward a Cognitive Theory of Game Characters", Materijali s Konferencije "Games, Cognition, and Emotion" Sveučilišta u Hamburgu, Hamburg, 5.-6. srpnja 2013.
- Schröter, Felix i Jan-Noël Thon, 2014, "Video Game Characters. Theory and Analysis", u: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, Jg. 3, Nr. 1, str. 40-77
- Shaviro, Steven, 2001, "Regimes of Vision: Kathryn Bigelow, Strange Days", *Polygraph* 13, str. 59-68
- Skolnick, Evan, 2014, *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Berkeley: Watson-Guptill Publications
- Soanes, Catherine i Angus Stevenson, ur., 2008, *Concise Oxford English Dictionary (11, Revised ed.)*, New York, N.Y.: Oxford University Press
- Solarski, Chris, 2012, *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*, New York: Watson-Guptill
- Solarski, Chris, 2017, *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*, Boca Raton, FL: CRC Press
- Stables, Kate, 2001, "Run Lara Run", *Sight and Sound*, kolovoz, str. 18-20
- Stanley, Karen, 2014, "Ludonarrative Dissonance: Interlacing the Narrative and Ludic Structure Together in *The Last Of Us*", seminarski rad, University of Hertfordshire, http://kazperstan.co.uk/wp-content/uploads/2015/01/StanleyKaren_LastofUs.pdf (11.12.2016.)
- Sterling, Jim, [The Escapist – Jimquisition], 2013, "Lugoscababib Discobiscuits", YouTube, (16. siječnja 2013.) <https://www.youtube.com/watch?v=W4Oe0ev8bjA> (14.12.2016.)

- Stoneham, Bill, 2010, *How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds*, New York: Barron's Educational Series
- Suits, Bernard, 1978, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press
- Sutton-Smith, Brian, 1997, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- Tamborini, Ron i Paul Skalski, 2006, "The Role of Presence in the Experience of Electronic Games", u: Vorderer, Peter i Jennings Bryant, ur., 2006, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, str. 225-240
- Tankersley, Alexander, 2016, "Ludonarrative Dissonance: a case for bridging the gap between narrative and gameplay", *GameArchives*, članak objavljen 31. svibnja 2016. <https://gamearchive.as.ua.edu/ludonarrative-dissonance-a-case-for-bridging-the-gap-between-narrative-and-gameplay/> (15.12.2016.)
- Toh, Weimin, 2015, *A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model*, doktorska disertacija Nacionalnog sveučilišta u Singapuru
- Totten, Christopher, 2014, *An Architectural Approach to Level Design*, Boca Raton, FL: CRC Press
- Turković, Hrvoje, 1986a, "Citat, filmski", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1986, *Filmska enciklopedija 1*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 1986b, "Kontinuitet, filmski", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 1*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 1990a, "Montaža", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 1990b, "Priča, filmska", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 1990c, "Naracija", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža, str. 209-210
- Turković, Hrvoje, 1990d, "Opis, filmski", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 1990e, "Stilizacija", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža, str. 569-570

- Turković, Hrvoje, 1990f, "Tablo", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža, str. 609
- Turković, Hrvoje, 1999, "Na čemu temeljiti kongitivistički pristup", *Hrvatski filmski ljetopis* 19-20/1999, 49-58, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2000. (1994), *Teorija filma*, Zagreb: Meandar
- Turković, Hrvoje, 2002, *Razumijevanje perspektive. Teorija likovnog razabiranja*, Zagreb: Durieux
- Turković, Hrvoje, 2003a, "Izlaganje", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod 'Miroslav Krleža'
- Turković, Hrvoje, 2003b, "Poetsko izlaganje", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod 'Miroslav Krleža'
- Turković, Hrvoje, 2003c, "Pojmovno izlaganje", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod 'Miroslav Krleža'
- Turković, Hrvoje, 2003d, "Primitivni stil", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod 'Miroslav Krleža'
- Turković, Hrvoje, 2006, "Tipovi filmskih vrsta", *Hrvatski filmski ljetopis*, 47 (XII), Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 3-29
- Turković, Hrvoje, 2004a, "Pojmovni film prema Radovanu Ivančeviću", *Hrvatski filmski ljetopis*, 39/2004, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2004b, "Razlika između opisa i naracije – nije problem u temporalnosti, nego u svrsi", *Hrvatski filmski ljetopis*, 37/2004, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2008a, "Pitanje medija i razgraničenje filma", *Hrvatski filmski ljetopis*, 56/2008, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2008b, *Retoričke regulacije: Stilizacije, stilske figure i regulacija filmskog i književnog izlaganja*, Zagreb: AGM
- Turković, Hrvoje, 2008c, *Narav televizije*, Zagreb: Meandar
- Turković, Hrvoje, 2008d, "Poetsko izlaganje i poetizacija izlaganja", predavanje, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2. svibnja 2008.
https://www.academia.edu/32216403/POETSKO_IZLAGANJE_PREZENTACIJA_4_Poetizacija_izlaganja.ppt (3.4.2017.)
- Turković, Hrvoje, 2008e, "Varijante poetskog izlaganja", predavanje, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2. svibnja 2008.
https://www.academia.edu/32216402/POETSKO_IZLAGANJE_PREZENTACIJA_3_Varijante_poetskog_izlaganja.ppt (3.4.2017.)

- Turković, Hrvoje, 2009, "Pojam poetskog izlaganja", *Hrvatski filmski ljetopis*, 60/2009, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2010, *Nacrt filmske genologije*, Zagreb: Matica hrvatska
- Turković, Hrvoje, 2012, *Život izmišljotina: Ogledi o animiranom filmu*, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, 2013a, "Teorija montaže – Ambijentalna atmosfera", predavanje, Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, 19. rujna 2013.
- Turković, Hrvoje, 2013b, "Teorija montaže – Ambijentalni zvuk", predavanje, Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, 10. prosinca 2013.
- Turković, Hrvoje, 2014, "Teorija montaže – Pažnja i kompozicija", predavanje, Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, 15. travnja 2014.
- Ward, Antony, 2005, *Game Character Development with Maya*, Berkley, CA: New Riders
- Wardrip-Fruin, Noah i Pat Harrigan, ur., 2004, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Wardrip-Fruin, Noah, 2005, "Clarifying *Ergodic* and *Cybertext*", članak objavljen 12. kolovoza 2005. na blogu *Grand Text Auto*, <http://grandtextauto.org/2005/08/12/clarifying-ergodic-and-cybertext/> (12. 1. 2015.)
- Wark, McKenzie, 2007, *Gamer Theory*, Cambridge, Mass./London: Harvard University Press
- Watssman, Jeremy, 2012, "Essay: Ludonarrative Dissonance Explained and Expanded", komentar na forumu objavljen 23. rujna 2012., Escapistmagazine, <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.389092-Essay-Ludonarrative-Dissonance-Explained-and-Expanded> (29.12.2016.)
- Weise, Matthew, 2003, "How videogames express ideas", *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, svezak 2, www.digra.org/dl/display_html?chid=05150.07598.pdf (10.12.2016.)
- Wiener, Norbert, 1948, *Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York: Technology Press
- Wilson, Laetitia, 2003, "Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play", *DAC 2003 Proceedings*, dostupno na: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf> (28.8.2014.)
- Wirth, Werner; Hartmann, Tilo; Böcking, Saskia; Vorderer, Peter; Klimmt, Christoph; Schramm, Holger; Saari, Timo; Laarni, Jari; Ravaja, Niklas; Gouveia, Feliz Ribeiro; Biocca, Frank; Sacau, Ana; Jäncke, Lutz; Baumgartner, Thomas i Jäncke, Petra, 2007,

- “A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences”, *Media Psychology*, svezak 9 (3), str.: 493-525
- Wissmath, Bartholomäus i David Weibel, 2011, “Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow”, *International Journal of Computer Games Technology*, svezak 2011, <http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2011/282345/> (9.11.2015.)
- Wittgenstein, Ludwig, 1998, (1953), *Filozofijska istraživanja*, Zagreb: Nakladni zavod Globus (prijevod djela: *Philosophische Untersuchungen*, objavljeno 1953.)
- Wolf, Mark J.P. i Bernard Perron, ur., 2003, *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge
- Wolf, Mark J.P. i Bernard Perron, ur., 2013, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge
- Wolf, Mark J.P., 2003, “Abstraction in the Video Game”, u: Wolf, Mark J.P. i Perron, Bernard, ur. 2003. *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge
- Wolf, Mark J. P., ur., 2012, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara, California: Greenwood
- Wolf, Mark J.P. i Bernard Perron, ur., 2013, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge
- Zillman, Dolf, 2006, “Empathy: Affective Reactivity to Others’ Emotional Experiences”, u: Bryant, J. i Vorderer, P., ur. 2006, *Psychology of Entertainment*, Mahwah, London: Lawrence Erlbaum Associates (LEA)
- Zook, Karen, 2012, “In the Blood of Dragon Age: Origins: Metaphor and Identity in Digital RPGs”, u: Gerald A. Voorhees, Joshua Call, i Katie Whitlock, ur., *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, New York: Continuum

Filmografija

- Aladin (Aladdin)*, 1992, r.: Ron Clements, John Musker; gl. ul.: Scott Weinger, Robin Williams, Linda Larkin
- Avatar*, 2009, r. i sc.: James Cameron, gl. ul.: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver
- Batman protiv Supermana: Zora pravde (Batman v. Superman: Dawn of Justice)*, 2016, r.: Zack Snyder; gl. ul.: Ben Affleck, Henry Cavill, Amy Adams
- Ben X*, 2007, r. i sc.: Nic Balthazar; gl. ul.: Greg Timmermans, Laura Verlinden, Marijke Pinoy
- Beowulf*, 2007, r. Robert Zemeckis, gl. ul.: Ray Winstone, Crispin Glover, Angelina Jolie
- Beskrajan dan (Groundhog Day, 1993)*, r.: Harold Ramis, gl. ul.: Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliott
- Bijesne Ptice (Angry Birds)*, 2016, r.: Clay Kaytis, Fergal Reilly, gl. ul.: Jason Sudeikis, Josh Gad, Danny McBride
- Biti John Malkovich (Being John Malkovich)*, 1999, r.: Spike Jonze, gl. ul.: John Cusack, Cameron Diaz, Catherine Keener, John Malkovich
- Čarobnjak (The Wizard)*, 1989, r.: Todd Holland; gl. ul.: Fred Savage, Beau Bridges, Christian Slater
- Čudni dani (Strange Days)*, 1995, r.: Kathryn Bigelow, gl. ul.: Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis
- Dan The Man*, 2010, r.: Joe Brunn
- Dječak i njegov pas (A Boy and His Dog)*, 1975, r. i sc.: L.Q. Jones; gl. ul.: Don Johnson, Jason Robards, Susanne Benton
- Enderova igra (Ender's Game)*, 2013, r.: Gavin Hood; gl. ul.: Harrison Ford, Asa Butterfield, Hailee Steinfeld
- Gospodar prstenova: Prstenova družina (The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)*, 2001, r.: Peter Jackson, gl. ul.: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen
- GTFO: Film (GTFO: The Movie)*, 2015, r.: Shannon Sun-Higginson
- Igratelj (Gamer)*, 2009, r.: Mark Neveldine i Brian Taylor; gl. ul.: Gerard Butler, Michael C. Hall, Ludacris

Istrebljivač (Blade Runner), 1982, r.: Ridley Scott; gl. ul.: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young

Izbavitelji (The Incredibles), 2004, r.: Brad Bird; gl. ul.: Craig T. Nelson, Samuel L. Jackson, Holly Hunter

Izvorni kod (Source Code), 2011, r.: Duncan Jones, gl. ul.: Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga

Je li znanost = istinita? (Does SCIENCE = TRUTH? (Nietzsche + Mega Man – 8-Bit Philosophy)), 2014, Wisecrack, r. i sc.: Jared Bauer

Junior Senior – Move Your Feet, 2003, r.: Shynola

Kamiondžijino veselje (Truckers Delight), 2009, grupa Flairs, r.: Jérémie Perin

Kinoautomat (Člověk a jeho dům), 1967, r.: Radúz Činčera, Ján Rohác, Vladimír Svitáček, gl. ul.: Karla Chadimová, Miroslav Horníček

Knjiga iskupljenja (The Book of Eli), 2010, r.: Albert Hughes, Allen Hughes; gl. ul.: Denzel Washington, Gary Oldman, Mila Kunis

Kodolovci (Codehunters), 2006, r. i sc.: Ben Hibon

Kralja lavova (The Lion King), 1994, r.: Roger Allers, Rob Minkoff, gl. ul.: Matthew Broderick, James Earl Jones, Jeremy Irons

Krš i lom (Wreck-it Ralph), 2012, r.: Rich Moore; gl. ul.: John C. Reilly, Jack McBrayer, Jane Lynch

Kungfu panda, 2008, r.: John Stevenson, Mark Osborne; gl. ul.: Jack Black, Dustin Hoffman, Angelina Jolie, Ian McShane, Seth Rogen

Lara Croft: Pljačkašica grobnica (Lara Croft: Tomb Raider), 2001, r.: Simon West; gl. ul.: Angelina Jolie, Jon Voight, Daniel Craig

Lego film (The Lego Movie), 2014, r.: Phil Lord, Christopher Miller; gl. ul.: Chris Pratt, Will Ferrell, Elizabeth Banks, Will Arnett

Lola trči (Lola rennt), 1998, r. i sc.: Tom Tykwer, gl. ul.: Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knau

Matrix (The Matrix), 2003, r. i sc.: Larry Wachowski, Andy Wachowski, gl. ul.: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

Nadobudni vojnici (Soldier Boyz), 1995, r.: Louis Mournau, gl. ul.: Michael Dudikoff, Cary-Hiroyuki Tagawa, Tyrin Turner, Channon Roe

Narcis (Narcissus), 1983, Norman McClaren

Na rubu budućnosti (Edge of Tomorrow), 2014, r.: Doug Liman, gl. ul.: Tom Cruise, Emily Blunt, Bill Paxton

Noćne more (Nightmares), 1983, r.: Joseph Sargent; gl. ul.: Emilio Estevez

Oldboy (Oldeuboi), 2003, r.: Chan-wook Park, gl. ul.: Min-sik Choi, Ji-tae Yu, Hye-jeong Kang

Oni žive (They Live), 1988, r.: John Carpenter; gl. ul.: Roddy Piper, Keith David, Meg Foster

Osmobitne najave – Kapetan Amerika: Zimski rat (8-Bit Trailers – Captain America: Civil War), 2016, JoBlo Movie Trailers

Permutacije (Permutations), 1968, r.: John Whitney Sr.

Petar Pan (Peter Pan), 1953, r.: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske; gl. ul.: Bobby Driscoll, Kathryn Beaumont, Hans Conried

Pikseli (Pixels), 2015, r.: Chris Columbus; gl. ul.: Adam Sandler, Kevin James, Michelle Monaghan, Peter Dinklage

Ples, 1980, r.: Tomislav Mikulić

Plesni duet (Pas de Deux), 1968, r.: Norman McClaren

Pobješnjeli Max 2: Ratnik ceste (Mad Max 2: The Road Warrior), 1981, r.: George Miller; gl. ul.: Mel Gibson, Bruce Spence, Michael Preston

Podmukli udarac (Sucker Punch), 2011, r.: Zack Snyder, gl. ul.: Emily Browning, Vanessa Hudgens, Abbie Cornish

Polarni ekspres (The Polar Express), 2004, r.: Robert Zemeckis, ul.: Tom Hanks, Daryl Sabara, Nona Gaye

Posljednji zvjezdani borac (The Last Starfighter), 1984, r.: Nick Castle; gl. ul.: Lance Guest, Robert Preston, Kay E. Kuter

Potreba za brzinom (Need for Speed), 2014, r.: Scott Waugh; gl. ul.: Aaron Paul, Dominic Cooper, Kid Cudi, Michael Keaton

Preživjeti igru (eXistenZ), 1999, r. i sc.: David Cronenberg; gl. ul.: Jude Law, Jennifer Jason Leigh, Ian Holm, Willem Dafoe

Perzijski princ: Pijesak vremena (Prince of Persia: The Sands of Time), 2010, r.: Mike Newell, gl. ul.: Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley

Ralje: Osveta (Jaws: The Revenge), 1987, r.: Joseph Sargent; gl. ul.: Lorraine Gary, Lance Guest, Mario Van Peebles

Ratne igre (WarGames), 1983, r.: John Badham; gl. ul.: Matthew Broderick, Ally Sheedy, John Wood

Red Hot Chili Peppers – Californication, 2000, r.: Jonathan Dayton, Valerie Faris

Scott Pilgrim protiv svijeta (Scott Pilgrim vs. the World), 2010, r.: Edgar Wright; gl. ul.: Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Kieran Culkin

Slon (Elephant), 2003, r.: Gus Van Sant, gl. ul.: Elias McConnell, Alex Frost, Eric Deulen

Shenmue: Film (Shenmue: The Movie), 2001, r.: Yu Suzuki

Smrtonosna borba (Mortal Kombat), 1995, r.: Paul W.S. Anderson; gl.ul.: Christopher Lambert, Robin Shou, Linden Ashby

Stalker, 1979, r.: Andrej Tarkovski; sc. Arkadij Strugatski, Boris Strugatski; gl. ul.: Alexander Kaidanovsky, Anatoli Solonitsyn, Nikolai Grinko

Super heroj Shehanshah (Super Hero Shahenshah, na tamilskom Velayudham), 2011, r.: M. Raja; gl. ul.: Vijay, Genelia D'Souza, Hansika Motwani, Abhimanyu Singh

Super Mario Bros., 1993, r.: Rocky Morton, Annabel Jankel; gl. ul.: Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper

Terminal (La Jetée), 1962, r.: Chris Marker

Tron, 1982, r.: Steven Lisberger; gl. ul.: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner

Tvrdochorni Henry (Hardcore Henry), 2015, r.: Ilya Naishuller, gl. ul.: Sharlto Copley, Tim Roth, Haley Bennett

U svakome je od nas vojnik (There's a Soldier in All of Us), 2010, r.: Rupert Sanders

Valcer s Bashirom (Vals Im Bashir), 2008, r.: Ari Folman, gl. ul.: Ari Folman

Vitez tame (The Dark Knight), 2008, r.: Christopher Nolan, gl. ul.: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart

Warcraft, 2016, r.: Duncan Jones; gl. ul.: Travis Fimmel, Paula Patton, Ben Foster

WarGames, 1983, r.: John Badham; gl. ul.: Matthew Broderick, Ally Sheedy, John Wood

Zvezdani ratovi (Star Wars), 1977, r.: George Lucas; gl. ul.: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher

Žal (The Beach), 2000, r.: Danny Boyle; gl. ul.: Leonardo DiCaprio, Virginie Ledoyen, Guillaume Canet, Robert Carlyle, Tilda Swinton

Ludografija

Kako popisi igara i nisu najuobičajenija praksa u znanstvenim djelima, tako da čak ni Oraić Tolić u svom iscrpnom priručniku o akademskoj prozi (2011) ne navodi nikakve upute o referiranju na videoigre, slijedi nekoliko napomena o odabranim kriterijima navođenja podataka.

Redoslijed je sličan onome u popisu filmova. Iza imena igre i godine slijedi razvojni studio (*developer*) i/ili imena autora ako su osobito istaknuta, potom izdavač te na kraju u zagradi platforma. Ako su razvojni studio i izdavač ista kompanija, navedeni su samo jednom (npr. Atari ili Nintendo).

Budući da su adaptacije i prijenosi igara na različite platforme (engl. *ports*), osobito na onu PC-a, učestale, te da neke igre tek čekaju prilagodbu, a neke ju nikad neće dočekati, navodim samo izvornu platformu objavljivanja igre. Ako je igra istovremeno ili bez većeg vremenskog razmaka objavljena na više platformi, navodim samo PC verziju, zato što je to najdostupnija i najraširenija platforma. Inače navodim samo primarnu, prvotnu distribucijsku usmjerenost. Dakle, ako se na pojavu PC varijante čekalo više mjeseci (kod velikih naslova to je često oko pola godine), kao platformu navodim samo onu izvorne konzole.

Nisu navedene stare i općepoznate igre kojima autori ni nisu poznati, poput šaha i pokera, kao ni arkadne platforme koje nisu videoigre, poput flipera i slotova.

Izvori: iMDB, Wikipedia, Steam

Tumač platformi (prema Juul, 2005: 221, uz izmjene i nadopune):

Analog – analogno računalo

Android – Googleov operativni sustav za dodirne zaslone

Arkada – arkadna igra, stroj za zabavu na novčiće

Atari 2600 – Atarijeva kućna konzola iz 1977. godine

Atari ST – Atarijevo kućno računalo iz 1985. godine

C64 – Commodore 64, kućno računalo iz 1982. godine

DC – Sega Dreamcast

E60 – Elektronika 60 – sovjetsko terminalno računalo

Elektro – elektroničke igre

GC – Nintendo GameCube

HH – skraćeno od *hand-held*, ručne konzole programirane za samo jednu igru

iOS – Appleov operativni sustav za dodirne zaslone

Mac – Apple Macintosh

N64 – Nintendo 64

NES – Nintendo Entertainment System

PC – osobno računalo, DOS ili Windows

PDP-1 – *Programmed Data Processor-1*, središnje računalo (engl. *mainframe computer*) na MIT-u iz 1959.

Ploča – igre na ploči

PS – Sony Playstation

PS2 – Sony Playstation 2

PS3 – Sony Playstation 3

PS4 – Sony Playstation 4

SNES – Super Nintendo Entertainment System

Wii – Nintendo Wii

Wii U – Nintendo Wii U

WWW – igre na Mreži

X360 – Microsoft Xbox 360

XOne – Microsoft Xbox One

Antikomora (Antichamber), 2013, Alexander Bruce, Demruth (PC)

ArchLord, 2005-2014, NHN Corporation / Codemasters Online Gaming, Webzen / Codemasters (PC)

Audioštiti (Audioshield), 2016, Dylan Fitterer (PC)

Avantura (Adventure), 1976, William Crowther i Don Woods, Mainframe (PC)

Batman: Umobolnica Arkham (Batman: Arkham Asylum), 2009, Rocksteady Studios, Eidos Interactive (PS3, X360)

Beskonačni BioShock (BioShock Infinite), 2013, Irrational Games, 2K Games (PC)

Bijesne ptice (Angry Birds), 2009, Rovio Entertainment, Chillingo/Clickgamer (iOS)

BioShock, 2007, 2K Boston, 2K Games (PC)

Braća: Priča o dvama sinovima (Brothers: A Tale of Two Sons), 2013, Starbreeze Studios, 505 Games (PC)

Cvijet (Flower), 2009, Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment (PS3)

Breakout, 1976, Atari (Arkada)

Diablo II, 2000, Blizzard North, Blizzard Entertainment (PC)

Dijete svjetlosti (Child of Light), 2014, Ubisoft Montreal, Ubisoft (PC)

Disney: Mikijeva tipkačka avantura (Disney: Mickey's Typing Adventure), 2012, Individual Software, Disney Interactive (PC)

Divlji revolveraš (Wild Gunman), 1984, Nintendo R&D1, Nintendo (NES)

Doba zmajeva: Početak (Dragon Age: Origins), 2009, BioWare, Electronic Arts (PC)

Donkey Kong, 1981, Nintendo (Arkada)

Donkey Kong Country, 1994, Rare, Nintendo (SNES)

Draga Esther (Dear Esther), 2012, The Chinese Room (PC)

Drugi život (Second Life), 2003, Linden Lab (PC)

Duke Nukem 3D, 1996, 3D Realms, GT Interactive Software (PC)

E.T. – izvanzemaljac (E.T. the Extra-Terrestrial), 1982, Atari, Inc. (Atari 2600)

Fallout 3, 2008, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks (PC)

Fantazija: evoluirana glazba (Fantasia: Music Evolved), 2014, Harmonix, Disney Interactive (X360)

Filmovi (The Movies), 2005, Lionhead Studios, Activision (PC)

Finalna fantazija VII (Final Fantasy VII), 1997, Square, Sony Computer Entertainment (PS)

Geometrijski ratovi 3: Dimenzije (Geometry Wars 3: Dimensions), 2014, Lucid Games, Sierra Entertainment (PC)

Glinoborac (ClayFighter), 1993, Visual Concepts / Danger Productions, Interplay Entertainment (SNES)

Hodajući mrtvaci (The Walking Dead), 2012, Telltale Games (PC)

Igra prijestolja: Serija Telltale Gamesa (Game of Thrones: A Telltale Games Series), 2014. – 2015., (*Epizoda 5 – Gnijezdo otrovnica (Episode 5 - A Nest of Vipers*, 2015), Telltale Games (PC)

Imperij uzvraća udarac (The Empire Strikes Back), 1985, Atari (Arkada)

Istrebljivač (Blade Runner), 1997, Westwood Studios, Virgin Interactive (PC)

Jaka kiša (Heavy Rain), 2010, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment (PS3)

Jet Set Radio, 2000, Smilebit, Sega (Dreamcast)

Journey, 1983, Bally Midway (Arkada)

Kamiondžijino veselje (Truckers Delight), 2011, Mobigame (iOS)

Karaoke Revolution Glee, 2010, Konami (Wii)

Kaskader (Stuntman), 2002, Reflections Interactive, Infogrames (PS2)

Košarka (Basketball), 1978, Atari (Atari 2600)

Krajina (Borderlands), 2009, Gearbox Software, 2K Games (PC)

Kredo ubojice 2 (Assassins Creed 2), 2009, Ubisoft Montreal, Ubisoft (X360, PS3)

Kronike Valkirije (Valkyria Chronicles), 2008, Sega (PS3)

L.A. Noire, 2011, Team Bondi, Rockstar Games (PS3, Xbox360)

Lego film: videoigra (LEGO movie: The Videogame), 2014, TT Fusion, Warner Bros. Interactive Entertainment (PC)

Limb (Limbo), 2010, Playdead (PC)

Lumino City, 2014, State of Play Games (PC)

Mali veliki planet (LittleBigPlanet), 2008, Media Molecule, Sony Computer Entertainment (PS3)

Mali veliki planet 3 (LittleBigPlanet 3), 2014, Sumo Digital, Sony Computer Entertainment (PS3, PS4)

Metal Gear Solid 5: Fantomska bol (Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain), 2015, Konami, Konami Digital Entertainment (PC)

Microsoftov simulator leta X (Microsoft Flight Simulator X), 2006, Microsoft Game Studios (PC)

Minecraft, 2011, Mojang (PC)

Mjesečeva patrola (Moon Patrol), 1982, Irem (Arkada)

Nadjačavanje (Vanquish), 2010, PlatinumGames, Sega (PS3, X360)

Nadobudni vojnici (Soldier Boyz), 1997, Hypnotix, DreamCatcher Interactive (PC)

NBA 2K16, 2015, Visual Concepts, 2K Sports (PC)

Neistraženo 4: Kraj lopova (Uncharted 4: A Thief's End), 2016, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment (PS4)

Nenaslovljena igra (Untitled Game), JODI, 1996. – 2001.

Nezgođe P.B. Winterbottoma (The Misadventures of P.B. Winterbottom), 2010, The Odd Gentlemen / 2K China, 2K Play (PC)

Noćna klopka (Night Trap), 1992, Digital Pictures (PC)

Ōkami, 2006, Clover Studio, Capcom (PS2)

Oluja (Tempest), 1981, Atari (Arkada)

Otišla kući (Gone Home), 2013, The Fullbright Company (PC)

Pac-Man, 1980, Namco (Arkada)

Panoramical, 2015, Fernando Ramallo i David Kanaga, Finji (PC)

Petak 13. (Friday the 13th), 1989, Atlus, LJN (NES)

Phantasmagoria, 1995, Sierra On-Line (PC)

Pleši plesnu revoluciju (Dance Dance Revolution), 1988, Konami (Arkada)

Pljačkašica grobnica (Tomb Raider), 1996, Core Design, Eidos Interactive (PC)

Pljačkašica grobnica (Tomb Raider), 2013, Crystal Dynamics, Square Enix (PC)

Pokémon Go, 2016, Niantic (iOS, Android)

Pong, 1972, Atari (Arkada)

Posljednji od nas (The Last of Us), 2013, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment (PS3)

Posljednji vlak (The Last Express), 1997, Smoking Car Productions, Brøderbund (PC)

Potreba za brzinom (Need for Speed), 1994, Electronic Arts (PC)

Poziv dužnosti: Tajne operacije (Call of Duty: Black Ops), 2010, Treyarch, Activision (PC)

Poziv dužnosti 4: Moderno ratovanje (Call of Duty 4: Modern Warfare), 2007, Infinity Ward, Activision (PC)

Prestani pušiti (Quit Smoking), 2011, Chris DeLeon (WWW), dostupno na: <http://www.kongregate.com/games/deleongames/quit-smoking> (7.8.2013.)

Perzijski princ (Prince of Persia), 1989, Brøderbund (Apple II)

Prijelaz za životinje (Animal Crossing), 2001, Nintendo (N64)

Profesionalni evolucijski nogomet 6 (Pro Evolution Soccer 6), 2006, Konami (PC)

Protej (Proteus), 2013, Ed Key i David Kanaga (PC)

PSHNGGG!, 2015, Mint (PC)

Psihodelija (Psychedelia), 1984, Jeff Minter, Llamasoft (C64)

Putovanje (Journey), 2012, Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment (PS3)

Putovanje u neobuzdanu uzvišenost (Journey to Wild Divine), 2003, Wild Divine (PC)

Quake, 1996, ID Software, GT Interactive (PC)

Ralje (Jaws), 1987, Westone Bit Entertainment, LJN (NES)

Redateljski stolac Stevena Spielberga (Steven Spielberg's Director's Chair), 1996, Knowledge Adventure (PC)

Revolucija 1979.: Crni petak (Revolution 1979: Black Friday), 2016, iNK Stories (PC)

Rez, 2001, United Game Artists, Sega (DC, PS2)

Ritam-manija (Beatmania), 1997, Konami G.M.D, Konami (Arkada)

Rub ogledala (Mirror's Edge), 2008, EA DICE, Electronic Arts (PS3)

Sjena kolosa (Shadow of the Colossus), 2005, Team Icho, Sony Computer Entertainment (PS2)

S one strane: Dvije duše (Beyond: Two Souls), 2013, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment (PS3)

Singstar Music, 2004, London Studio, Sony Computer Entertainment (PS2)

Smrtonosna borba (Mortal Kombat), 1992, Midway Games (Arkada)

SoundSelf, 2013, Robin Arnott, Robin Arnott LLC (PC)

South Park: Štap istine (South Park: The Stick of Truth), 2014, Obsidian Entertainment / South Park Digital Studios, Ubisoft (PC)

Sprava 6 (Device 6), 2013, Simogo (iOS)

Srca kraljevstva (Kingdom Hearts), 2002, Square, Sony Computer Entertainment (PS2)

S.T.A.L.K.E.R.: Sjena Černobila (S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl), 2007, GSC Game World, THQ (PC)

StarCraft II: Srce roja (StarCraft II: Heart of the Swarm), 2013, Blizzard Entertainment (PC)

Stroj snova (The Dream Machine), 2010-2015, Cockroach Inc. (PC)

Sudbina (Destiny), 2014, Bungie, Activision (PS3, PS4, X360, XOne)

Super Mario 3D svijet (Super Mario 3D World), 2013, Nintendo (Wii U)

Super Mario Bros., 1985, Shigeru Miyamoto (Nintendo R&D4), Nintendo (NES)

Super Mario Bros. 2, 1988, Nintendo R&D4, Nintendo (NES)

Super Mario Bros. 3, 1988, Nintendo R&D4, Nintendo (NES)

Svemirski rat (Spacewar), 1962, Steve Russell (PDP-1)

Svijet Warcrafta (World of Warcraft), 2004, Blizzard Entertainment (PC)

Svijet Warcrafta: Magle Pandarije (World of Warcraft: Mists of Pandaria), 2012, Blizzard Entertainment (PC)

Šoljoglavi (Cuphead), 2017, Studio MDHR (PC)

Tajna Otoka majmuna (The Secret of Monkey Island), 1990, Lucasfilm Games (PC)

Tenis za dvoje (Tennis for Two), 1958, William Higinbotham (Analog)

Tetris, 1984, Aleksej Pažitnov (E60)

The Neverhood, 1996, The Neverhood, Inc., DreamWorks Interactive (PC)

The Sims, 2000, Maxis, Electronic Arts (PC)

Timska utvrda 2 (Team Fortress 2), 2007, Valve Corporation (PC)

Tipkanje Spužve Boba Skockanog (SpongeBob Squarepants Typing), 2004, The Learning Company, Nickelodeon (PC)

Trip-A-Tron, 1988, Jeff Minter, Llamasoft (Atari ST)

Tvornica animacija Acme (Acme Animation Factory), 1994, Probe Software, Sun Corporation of America (SNES)

Ulični borac IV (Street Fighter IV), 2008, Dimps / Capcom, Capcom (Arkada)

Unium, 2015, Kittface Software (PC)

Unutra (Inside), 2016, Playdead (PC)

Uzavreli pragovi (Frets on Fire), 2006, Sami Kyöstilä (PC)

Velika krađa auta IV (Grand Theft Auto IV), 2008, Rockstar North, Rockstar Games (PS3, X360)

Velika krađa auta V (Grand Theft Auto V), 2013, Rockstar North, Rockstar Games (PS3, X360)

Vječna tama (Eternal Darkness), 2002, Silicon Knights, Nintendo (GC)

Vještac 3: Divlja potjera (Witcher 3: Wild Hunt), 2015, CD Projekt RED, CD Projekt RED / Warner Bros. Interactive Entertainment (PC)

Voćni nindža (Fruit Ninja), Halfbrick, Fruit Ninja Frenzy, 2010 (iOS)

Vraški dobar provod (Bloody Good Time), 2010, Outerlight, Ubisoft (PC)

Warcraft III: Vladavina kaosa (Warcraft III: Reign of Chaos), 2003, Blizzard Entertainment (PC)

Zanos (Flow), 2007, Jenova Chen i Nicholas Clark (Thatgamecompany), Sony Computer Entertainment (PS3)

Zlatno oko 007 (GoldenEye 007), 1997, Rare, Nintendo (N64)

Zmajeva jazbina (Dragon's Lair), 1983, Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics, Taito (Arkada)

Zvezdani ratovi: Stara Republika (Star Wars: The Old Republic), 2011, BioWare, Electronic Arts / LucasArts (PC)

Žabac (Frogger), 1981, Konami, Sega (Arkada)

Ilija Barišić (Zagreb, 1981.) diplomirao je Kroatistiku i Povijest na Filozofskom fakultetu u Zagrebu 2006. godine, nakon čega upisuje Poslijediplomski doktorski studij književnosti, izvedbenih umjetnosti, filma i kulture na istom fakultetu. Od 2010. godine zaposlen kao profesor Hrvatskog jezika u III. gimnaziji u Zagrebu. Znanstvene i stručne članke objavljivao u *Književnoj smotri*, *Medijskim istraživanjima*, *Hrvatskom filmskom ljetopisu*, *Zarezu* i *Gradovrhu*. Sudjelovao na međunarodnim znanstvenim skupovima u Beču (3rd Vienna Games Conference – F.R.O.G. 2009) i Zagrebu (Animafest Scanner III, 2016).

Popis javno objavljenih radova:

- “Simuliranje nogometa na internetu: perspektive kulturalne analize nogometnih MMOG-a”, 2014, *Medijska istraživanja*, br. 20 (2014), 1, Naklada medijska istraživanja: Zagreb, str. 125-138
- “Literarnost novomedijskih formi”, 2011, *Književna smotra*, br. 159 (1), Hrvatsko filološko društvo: Zagreb, str. 13-18
- “Filmska poetizacija u videoigrama”, 2009, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 60, Hrvatski filmski savez: Zagreb, str. 54-63
- “Interkulturalna interpretacija – kratki osvrt na metodu”, 2008, *Gradovrh*, V, MH Tuzla, str. 113-126
- “Bilješke uz dekonstruiranje postkolonijalnog pristupa Srednjoj Europi”, 2009, *Gradovrh*, VI, MH Tuzla, str. 110-117
- “Krlježina filozofija povijesti u Zastavama”, 2010, *Gradovrh*, VII, MH Tuzla,
- “Koncepti autorstva i autorskih prava novih medija”, 2011, *Gradovrh*, VIII, MH Tuzla, str. 325-336